Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8370215
Centre d'intérêt: 630

Bousser Bal, Josèphe.

L'intégration du matériel didactique à la pratique pédagogique : le français à l'élémentaire / par Josèphe Bousser-Bal ; [pour le GREME]. -- Rimouski : Université du Québec à Rimouski, Programme de perfectionnement des maîtres de français au primaire, 1982.
iii, 248 p. : ill. 28 cm. -- (Monographie / Université du Québec à Rimouski, Département des sciences de l'éducation ; 4)

Comprend des bibliogr.

Cote Dewey: 372.13'078'09714/B777i Cote LC: LB/1028.4

Descripteur(s): *Matériel didactique *Jeu éducatif *Bande dessinée *Magnétophone *Guide pédagogique *Pratique pédagogique *Activité scolaire *Français (Langue) *Primaire (Niveau)

Ce guide pédagogique porte sur l'exploration de trois types de matériel didactique: la bande dessinée, les jeux éducatifs et le magnétophone. Il vise à définir des démarches d'exploitation pédagogiques au primaire qui tiennent compte de la spécificité de chaque matériel. Le document s'adresse d'abord aux enseignants mais aussi aux formateurs d'enseignants; en effet s'il propose des activités destinées aux élèves, il présente d'abord des démarches d'intégration du matériel didactique dont la phase initiale implique une exploration guidée du matériel concerné par l'enseignant. Le tout devrait permettre de rendre accessible à un grand nombre d'enseignants le matériel didactique disponible tant à la didacthèque du PPMF de l'UQAR que dans les écoles.

Pour chaque type de matériel, le document: 1. fournit des renseignements généraux; 2. décrit des activités destinées aux enseignants; 3. examine les répercussions de l'exploration du matériel concerné et des activités destinées à l'élève.

Dans la perspective de l'intégration du matériel didactique à la pratique pédagogique, le point central paraît être la maîtrise des interrelations entre les composantes du matériel qui en font la spécificité. Ainsi, l'intégration de la bande dessinée passe par la conscience du rapport existant entre l'image et le texte. De même, l'intégration du jeu éducatif se fera grâce à la connaissance du rapport existant entre le support matériel et la règle du jeu. Quant au magnétophone, sa maîtrise suppose l'analyse des situations et des intentions de communication.

Type de document: d
Financement: Bénéficiaire - UQAR
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGERU
Programme(s) de subvention - PPMF
Auteur de l'analyse: jr

E D U Q 8370215

Université du Québec à Rimouski

Le français à l'élémentaire

L'INTÉGRATION DU MATÉRIEL DIDACTIQUE À LA PRATIQUE PÉDAGOGIQUE

Josephe Bousser-Bal

MONOGRAPHIE N° 14

Édité par le GREME
Département des sciences de l'éducation

PPMF

© Ottawa, Canada 1983
Josèphe Bousser-Bal
Tous droits réservés

Dépôt légal - Premier trimestre 1983
Bibliothèque Nationale du Québec
Bibliothèque Nationale du Canada

LE FRANCAIS A L'ELEMENTAIRE

L'INTEGRATION DU MATERIEL DIDACTIQUE A LA PRATIQUE PEDAGOGIQUE

par

Josèphe Bousser-Bal

DENIS BEGIN
Directeur du PPMF/UQAR

PROGRAMME DE PERFECTIONNEMENT DES MAITRES DE FRANCAIS AU PRIMAIRE

UNIVERSITE DU QUEBEC A RIMOUSKI

1982

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA COUVERTURE: Richard Fournier

La recherche-action dont ce document est issu, a pu être réalisée grâce à une subvention accordée par le Ministère de l'Education du Québec, au Programme de perfectionnement des maîtres de français au primaire (PPMF) de l'Université du Québec à Rimouski (UQAR).

Nous remercions tout particulièrement l'équipe de la Didacthèque:

CAROLINE MARCOTTE, praticienne et chercheuse associée, qui a participé à la conception, à l'élaboration, à la réalisation et à la rédaction de ce projet.

AGATHE LANDRY, praticienne, qui s'est chargée des relations publiques, des déplacements dans les écoles et de l'animation d'ateliers.

GEORGES THEBERGE, assistant de recherche qui a collaboré à la réalisation et à l'animation d'ateliers.

Ainsi que les cinq enseignant-e-s de la Commission Scolaire La Neigette et leurs cent-vingt-cinq élèves qui se sont associés à cette recherche:

Ecole Ste-Agnès	Mariette St-Pierre	classe de 6e
Ecole St-Laurent	Marcel Poliquin	classe de 6e et 5e
	Sylvie Canuel	classe de 4e
Ecole St-Yves	Odette Gosselin	classe de 2e
	Antonine Bouchet	classe de 1ère

Sans oublier, les cent sept enseignant-e-s, directeurs et directrices de la Commission Scolaire La Neigette qui ont participé à des échanges et ont vécu des ateliers expérimentaux d'exploration du matériel didactique à la Didacthèque du PPMF de l'UQAR.

RAPPORT DE RECHERCHE

"La Didacthèque du PPMF de l'UQAR au service de l'intégration du matériel didactique à la pratique pédagogique quotidienne et moyen privilégié de diffusion des recherches du PPMF".

Fonctionnement de la Didacthèque:

Ouverture aux enseignant-e-s de la commission scolaire le 24 janvier 1982.

- prêt et consultation du matériel et de la documentation pédagogiques.
- bulletin mensuel d'information
- activités d'animation pédagogique:
  - . expositions
  - . échanges entre enseignant-e-s
  - . visites-découvertes de la Didacthèque
  - . déplacements d'animateurs dans les écoles
  - . diffusion des recherches du PPMF
  - . ateliers expérimentaux à la Didacthèque.

Fréquentation de la Didacthèque du 21 janvier au 30 avril 1982:

. consultation à la Didacthèque (enseignant-e-s et chercheurs):	180
. emprunts (moyenne mensuelle 200):	687
. nombre de bulletins publiés à 350 exemplaires: (numéros)	4
. participant-e-s à l'animation pédagogique:	107
. nombre d'enseignant-e-s touché-e-s lors des déplacements dans les écoles:	136

TABLE DES MATIERES GENERALE

AVANT PROPOS . . . . . p. 4

INTRODUCTION GENERALE . . . . . p. 6

* LA BANDE DESSINEE ET SON EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE . . . . . p. 14

INTRODUCTION . . . . . p. 15

. Sondage préalable

. Pédagogie de la bande dessinée et pédagogie par la bande dessinée

. La bande dessinée et le programme d'étude de français à l'élémentaire

I ACTIVITES-PROFESSEURS: Exploration de la bande dessinée . p. 20

. Découverte du rapport entre le texte et l'image

. Définitions

. Synthèse des acquisitions

II REPERCUSSIONS PEDAGOGIQUES DE L'EXPLORATION DE LA BANDE DESSINEE . . . . . p. 38

. Démarches pédagogiques

. Outils d'intégration

. Bibliographie spécifique

. Liste des vignettes et des planches de bandes dessinées utilisées

III ACTIVITES-ELEVES 1er et 2e cycles "lecteurs avertis": NARRATION ET CODES . . . . . p. 60

. Le sens de lecture des textes des bulles

. La relation entre les textes et les bulles

. la structure du récit

RAPPORT DE RECHERCHE

"La Didacthèque du PPMF de l'UQAR au service de l'intégration du matériel didactique à la pratique pédagogique quotidienne et moyen privilégié de diffusion des recherches du PPMF".

Fonctionnement de la Didacthèque:

Ouverture aux enseignant-e-s de la commission scolaire le 24 janvier 1982.

- prêt et consultation du matériel et de la documentation pédagogiques.
- bulletin mensuel d'information
- activités d'animation pédagogique:
  - . expositions
  - . échanges entre enseignant-e-s
  - . visites-découvertes de la Didacthèque
  - . déplacements d'animateurs dans les écoles
  - . diffusion des recherches du PPMF
  - . ateliers expérimentaux à la Didacthèque.

Fréquentation de la Didacthèque du 21 janvier au 30 avril 1982:

. consultation à la Didacthèque (enseignant-e-s et chercheurs):	180
. emprunts (moyenne mensuelle 200):	687
. nombre de bulletins publiés à 350 exemplaires: (numéros)	4
. participant-e-s à l'animation pédagogique:	107
. nombre d'enseignant-e-s touché-e-s lors des déplacements dans les écoles:	136

IV ACTIVITES-ELEVES 1er et 2e cycles "apprentis lecteurs": LES CODES VISUELS . . . . . p. 98

. Bulles et expression

. Le pensé et le parlé

. Réinvestissement

CONCLUSIONS . . . . . p. 128

* LES JEUX EDUCATIFS ET LEUR EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE . . . . . p. 130

INTRODUCTION . . . . . p. 131

. Sondage préalable

. Le jeu pour le jeu, la pédagogie du jeu et la pédagogie par le jeu éducatif

. Le jeu éducatif et le programme d'étude de français à l'élémentaire

I ACTIVITES-PROFESSEURS: Exploration du jeu éducatif . . . p. 138

. Découverte du rapport entre la règle du jeu et le support matériel du jeu

. Définitions

. Synthèse des acquisitions

II REPERCUSSIONS PEDAGOGIQUES DE L'EXPLORATION DES JEUX EDUCATIFS . . . . . p. 144

. Démarches pédagogiques

. Outils d'intégration

. Bibliographie spécifique

. Liste des jeux mentionnés

III ACTIVITES-ELEVES 1er et 2e cycles: démarches et documents p. 172

. "J'apprends en jouant"

. "J'enrichis le coin jeu"

. "Je crée un jeu"

CONCLUSIONS . . . . . p. 190

* LE MAGNETOPHONE ET SON EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE . . . . . p. 192

INTRODUCTION . . . . . p. 193

. Sondage préalable

. Pédagogie du magnétophone ou pédagogie par le magnétophone

. Le magnétophone et le programme d'étude de français à l'élémentaire

I ACTIVITES-PROFESSEURS: Exploration du magnétophone . . . p. 200

. Le mode d'enregistrement et les situations de communication

. Le mode d'enregistrement et les intentions de communication

. Synthèse des acquisitions

II ACTIVITES-ELEVES 1er et 2e cycles: REPERCUSSIONS PEDAGOGIQUES DE L'EXPLORATION DU MAGNETOPHONE . . . . . p. 222

. L'objectivation de la communication orale

. L'incitation à l'expression et à la communication

. La motivation à la création audio-scripto-visuelle

. Outil d'intégration

. Bibliographie spécifique

CONCLUSIONS . . . . . p. 239

CONCLUSION GENERALE . . . . . p. 240

ANNEXES . . . . . p. 244

AVANT-PROPOS

A qui ce document s'adresse-t-il?

La publication de ce travail de recherche-action est destiné aux enseignantes et aux enseignants qui l'ont rendu possible par leur participation aux ateliers expérimentaux d'animation pédagogique de la Didacthèque de l'UQAR. Nous les remercions, ainsi que leurs directeurs et leurs directrices, d'avoir collaboré à l'expérimentation des démarches d'intégration du matériel didactique lors de journées pédagogiques et parfois, hors des heures de classe.

Toutefois, ce document s'adresse également aux divers formateurs d'enseignants tant en formation initiale qu'en perfectionnement. En effet, s'il propose des activités destinées aux élèves, il offre, d'abord, des démarches d'intégration du matériel didactique, dont la phase initiale implique une exploration guidée du matériel concerné,par l'enseignant-e.

Ces activités d'exploration peuvent s'insérer dans un programme de formation des maîtres de l'élémentaire, mais elles sont aussi susceptibles d'être vécues en ateliers, soit individuellement, soit en groupe, à l'école, à la Didacthèque ou dans tout autre cadre de regroupement d'enseignants.

INTRODUCTION GENERALE

INTRODUCTION GENERALE

En août 1979, le MEQ publiait les résultats d'une étude quantitative et qualitative, sur l'utilisation et la production du matériel didactique par les enseignant-e-s du primaire. *

Dans la synthèse des résultats, Carole de Gagné-Lauzon et Hoa Pham-Dang faisait clairement apparaître les fonctions pédagogiques attribuées au matériel didactique, les difficultés rencontrées et les besoins exprimés concernant son utilisation et sa production par les enseignant-e-s.

D'autre part, l'équipe de la Didacthèque, se livrait en décembre 1981 à un sondage sommaire des besoins locaux, c'est à dire des enseignant-e-s des écoles appartenant à la Commission Scolaire La Neigette, à Rimouski, et dans ses environs immédiats.

L'ensemble de ces résultats permit de constater que les enseignants éprouvent des difficultés à "intégrer les activités d'apprentissage liées à l'utilisation et à la production de matériel didactique au déroulement du cours", ainsi qu'à "rattacher organiquement à leur enseignement" le matériel didactique utilisé. L'examen des fonctions pédagogiques attribuées au matériel didactique, des difficultés rencontrées et des besoins exprimés permet de formuler des hypothèses de travail débouchant sur des suggestions et des éléments de réponse aux questions posées.

* Document d'information du MEQ, Direction du matériel didactique "Utilisation et production du matériel didactique par les enseignants du primaire", No 16-4301, août 1979.

LES FONCTIONS PEDAGOGIQUES ATTRIBUEES AU MATERIEL DIDACTIQUE:

Les principales fonctions pédagogiques décrites par les enseignant-e-s, d'après Carole de Gagné-Lauzon et Hoa Pham-Dang, visent à:

- . la transmission des connaissances,
- . la concrétisation et l'illustration de l'enseignement,
- . l'encouragement à la créativité des enfants,
- . la motivation des élèves.

LES DIFFICULTES RENCONTREES:

Ces difficultés se regroupent en quatre catégories:

- . la surcharge de travail qu'entraîne l'utilisation et la production de matériel didactique,
- . le manque de formation des enseignant-e-s dans ce domaine,
- . l'insuffisance de l'information concernant ce matériel,
- . l'inadaptation du matériel didactique:
  - au programme
  - à l'intérêt des élèves
  - à l'enseignement des professeurs.

LES BESOINS EXPRIMES:

Les enseignant-e-s souhaitent:

- . l'allègement de leurs tâches et des conditions de travail favorisant l'utilisation et la production de matériel didactique.
- . un perfectionnement dans ce domaine.

Au niveau local, les enseignant-e-s de Rimouski et des environs ont exprimé des difficultés semblables parfaitement résumées par la question de l'une d'entre eux:

> "Comment avoir recours au matériel didactique que les enfants réclament souvent, avec "naturel et facilité", sans le "plaquer" sur mon enseignement?"

Ils et elles ont aussi souhaité que le perfectionnement éventuel dans ce domaine se place à l'intérieur de journées pédagogiques, à la Didacthèque ou à l'école (pour les plus éloigné-e-s).

LES SOLUTIONS PROPOSEES:

Les auteurs de l'étude du MEQ et les enseignant-e-s interrogé-e-s proposent un ensemble de solutions parmi lesquelles nous avons retenu celles qui nous paraissaient être du ressort de la Didacthèque du PPMF de l'UQAR, en tenant compte de ses ressources en personnel (une spécialiste en technologie éducative, deux praticiennes, un assistant de recherche, tous à temps partiel) et en matériel audio-scripto-visuel; ainsi que de la possibilité de l'aimable collaboration des chercheurs et chercheuses du PPMF, dans le cadre de la diffusion de leurs recherches. Ces solutions sont les suivantes:

- la publication de guides pédagogiques,
- la rédaction de guides d'accompagnement du matériel,
- la constitution et diffusion de catalogues,
- la possibilité de consultation et pré-visionnements du matériel didactique.

Nous avons cherché à donner des réponses aux divers arguments présentés, afin de rendre accessible, à un maximum d'enseignant-e-s, le matériel didactique disponible à la Didacthèque et dans les écoles.

Pour éviter la surcharge de travail en dehors des heures scolaires, nous avons proposé aux directeurs et directrices de regrouper leurs enseignant-e-s et de consacrer des journées pédagogiques à des visites-découvertes de la Didacthèque. Il était possible de vivre des ateliers d'exploration du matériel didactique lors de ces visites, grâce à l'encadrement disponible à la Didacthéque et à la recherche sur l'intégration du matériel didactique qui s'y menait. Ces activités répondaient aussi au besoin de perfectionnement exprimé par les professeurs.

Pour mieux informer les enseignant-e-s à propos de l'existence du matériel didactique et de son contenu, nous avons organisé des expositions l'après-midi et en soirée et nous avons diffusé un bulletin d'information mensuel à chacun des enseignants concernés.

Quant à l'inadaptation du matériel didactique au programme, à l'intérêt des élèves et à l'enseignement aux élèves, la réflexion que nous avons menée sur la matériel didactique nous incite à penser qu'il existe, pour la majorité des enseignant-e-s, une conception erronée du rôle et de la spécificité du matériel didactique qui se trouve à la source de ce reproche.

Il importe à ce stade de la réflexion, de préciser le sens que nous donnons aux mots que nous utilisons. Ainsi, par matériel didactique, nous désignons l'ensemble de ce qui est, ou peut être, utilisé à des fins pédagogiques. Celà comporte tout le matériel scripto-audio-visuel. Il est clair que les auteurs et les éditeurs sauront très rapidement adapter leur production de manuels et de guides pédagogiques aux exigences nouvelles du programme de français. Mais, en ce qui concerne le reste du matériel didactique et en particulier, le matériel faisant intervenir l'image et l'équipement audio-visuel, le problème restera entier car il nous semble qu'il possède une spécificité organique propre. Cette spécificité n'est pas d'ordre "pédago-

gique". Ainsi, une bande dessinée se définit en soi, par la combinaison de dessins et de textes, réalisés par un auteur pour des lecteurs, quels qu'ils soient, où qu'ils soient. Un jeu dit "éducatif" présente un matériel, un support et une règle de jeu, créés par leur inventeur pour des joueurs. La magnétophone est un appareil audio léger, qui a pour fonction de mettre en "mémoire" des sons et de les reproduire à la demande. Ces caractéristiques peuvent être utilisées pédagogiquement, mais ne sont pas didactiques par nature. C'est à ce type de matériel didactique, qui défie les programmes et le temps, que nous nous sommes intéressés dans cet ouvrage et pour lequel nous essayons de définir des stratégies d'exploitation conformes aux orientations du programme.

C'est en poursuivant cette réflexion sur la spécificité de ce type de matériel didactique que nous avons été conduits à formuler l'hypothèse suivante:

L'INTEGRATION PERTINENTE DU MATERIEL DIDACTIQUE A LA PRATIQUE PEDAGOGIQUE QUOTIDIENNE REPOSE SUR LA MAITRISE DE CE MATERIEL PAR L'ENSEIGNANT-E.

C'est à dire que cette intégration repose sur:

- l'exploration analytique du matériel choisi
- la prise de conscience de sa spécificité organique
- la mise en relation de ses caractéristiques non obligatoirement pédagogiques, avec des objectifs pédagogiques.

Cette hypothèse de travail nous a incité à concevoir une stratégie d'animation de la Didacthèque du PPMF/UQAR basée sur:

- des échanges entre enseignant-e-s concernant le matériel didactique, afin de cerner les difficultés ressenties par les utilisateurs et utilisatrices et de dégager une problématique.
- des ateliers d'exploration guidée du matériel didactique à la Didacthèque, afin de définir des démarches d'exploitation pédagogiques tenant compte de la spécificité du matériel.

. des ateliers expérimentaux d'intégration du matériel didactique, à la Didacthèque, faisant intervenir les animateurs et animatrices, les cinq enseignant-e-s associés à cette recherche, déchargés de huit journées de cours, et leurs élèves, par groupes de quatre. Ces ateliers permirent la définition de démarches, répercutées sur la classe entière et la conception d'activités destinées aux élèves.

Ne disposant que de cinq mois pour mener cette recherche, nous nous sommes limités à l'exploration:

de la bande dessinée

des jeux éducatifs

du magnétophone

Ces activités vécues à la Didacthèque nous ont permis d'expérimenter les ateliers que le guide pédagogique qui suit propose sous forme d'activités-professeurs et d'activités-élèves, dans le cadre de:

la bande dessinée et son exploitation pédagogique à l'élémentaire

les jeux éducatifs et leur exploitation pédagogique à l'élémentaire

le magnétophone et son exploitation pédagogique à l'élémentaire.

LA BANDE DESSINEE ET SON EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE

INTRODUCTION

ATELIER BANDE DESSINEE

L'INTEGRATION DU MATERIEL DIDACTIQUE
A LA PRATIQUE PEDAGOGIQUE QUOTIDIENNE

LA BANDE DESSINEE ET SON EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE

Les élèves de l'élémentaire sont de grands consommateurs "d'histoires en images", sous la forme d'albums et de planches de bandes dessinées. Le monde qui les entoure, à l'école, dans la rue, à la maison les submerge de messages associant l'image et le texte. La plupart des manuels scolaires font aussi appel à l'illustration dans un objectif de communication. Il est donc nécessaire de s'assurer que les enfants savent décoder ces multiples messages scripto-visuels. Il est aussi souhaitable de les habiliter à utiliser, eux-mêmes, ces divers codes de communication en les incitant à créer des images associées à des textes.

Les enseignant-e-s se posent et nous ont posé des questions fondamentales à propos de l'utilisation pédagogique de la bande dessinée. Les plus fréquentes sont:

- Peut-on faire des apprentissages, acquérir des connaissances grâce à la bande dessinée conformément au programme?
- Quelle est la valeur éducative de la bande dessinée?
- Quels objectifs pédagogiques peut-on poursuivre?
- Quels documents choisir comme support d'activité?
- Où les trouver?
- Comment organiser l'exploitation pertinente de la bande dessinée en classe et amener les élèves à la création?

Cet atelier vise à apporter aux enseignant-es des éléments de réponse à ces questions, sans prétendre résoudre tous les problèmes. Mais avant de vivre les activités qui vous sont proposées, nous vous invitons à répondre au sondage qui suit:

SONDAGE PREALABLE

. Lisez-vous des bandes dessinées?

. Utilisez-vous des bandes dessinées dans votre enseignement?

. Lorsque vous exploitez une bande dessinée, quel but, pédagogique ou non, poursuivez-vous?

. Quels sont les critères qui vous guident dans le choix d'une bande dessinée à exploiter avec vos élèves?

. Connaissez-vous le vocabulaire spécifique de l'analyse de la bande dessinée?

. Avez-vous déjà entendu parler de sémiologie*, de polysémie* ou de monosémie* de l'image, de la fonction d'ancrage* ou de relais* du texte?

* Vous trouverez p. 246 une liste de mots de vocabulaire spécifiques.

PEDAGOGIE DE LA BANDE DESSINEE

ou

PEDAGOGIE PAR LA BANDE DESSINEE

D'emblée, deux attitudes pédagogiques sont possibles, face à l'exploitation de la bande dessinée en classe. Elles ne nous paraissent pas contradictoires, mais il est bon de se situer par rapport à elles.

Il est possible de considérer la bande dessinée comme une "fin pédagogique" en soi et d'en faire l'OBJET D'UN APPRENTISSAGE. On peut, d'autre part, utiliser la bande dessinée comme MOYEN D'APPRENTISSAGE, mis au service d'un objectif spécifique.

Dans un objectif de COMMUNICATION PAR LA BANDE DESSINEE, nous avons retenu des activités d'incitation à la lecture des textes de BD et d'INCITATION A LA CREATION DE BD, l'élève se définissant comme récepteur du message dans le premier cas, et émetteur dans le second. Il s'agit ici d'exploiter la bande dessinée comme OBJET DE L'APPRENTISSAGE.

En revanche, dans un objectif d'APPRENTISSAGE LINGUISTIQUE du français, nous avons choisi des activités portant sur la structuration logique et chronologique du message ainsi que sur le classement, sur des plans différents des éléments d'information véhiculés par la bande dessinée. Il s'agit alors d'utiliser la BD comme MOYEN D'APPRENTISSAGE, destiné à développer les habiletés langagières, telles que le classement et l'ordonnance des informations, à partir de la structuration spatio-temporelle.

Ces deux attitudes attribuent donc, à l'exploitation pédagogique de

la bande dessinée deux finalités différentes qui entraîneront des objectifs différents tout en utilisant le même support.

LA BANDE DESSINEE ET LE PROGRAMME DE FRANCAIS A L'ELEMENTAIRE

Les objectifs d'apprentissage que nous venons de présenter s'intègrent sans difficulté aux principes directeurs énoncés par le nouveau programme de français à l'élémentaire, qui définit l'objet de la classe de français comme:

LA PRODUCTION ET LA COMPREHENSION DE DISCOURS SIGNIFIANTS

L'OBJECTIVATION DE LA COMMUNICATION

LE CODE ET SON FONCTIONNEMENT

LES TECHNIQUES

La bande dessinée, considérée comme INSTRUMENT DE COMMUNICATION, peut intervenir à chacune de ces étapes. Il importe, toutefois, de ne pas se limiter à l'exploiter comme moyen d'expression individuel, mais d'élargir l'objectif pédagogique en intégrant la bande dessinée dans un processus de communication. Les élèves auront ainsi la possibilité de développer leurs habiletés à communiquer en tant que "récepteurs", ou lecteurs avertis de bandes dessinées, et en tant qu'"émetteurs" ou créateurs de bandes dessinées destinées à être communiquées. Cette communication sera, selon le choix d'activité fait par le professeur, de type oral ou écrit.

L'intégration de la bande dessinée à ce processus de communication écrite ou orale, suppose que l'élève ait parcouru les étapes suivantes:

- La découverte des éléments constitutifs de la bande dessinée
- La découverte de leur rôle spécifique
- La prise de conscience des relations qu'ils entretiennent
- L'acquisition des codes de ce type de communication
- Le réinvestissement des habiletés nouvelles dans la lecture ou la production de bande dessinée
- La communication par la bande dessinée et son objectivation
- Le retour d'information et la rétro-action

C'est pourquoi nous proposons ici une démarche d'EXPLORATION de ce matériel didactique par l'enseignant-e. Démarche préalable à l'exploitation pédagogique de la bande dessinée, afin d'habiliter le professeur à l'analyse, puis à l'intégration de la "BD" à sa pratique, suivie de suggestions d'activités destinées aux élèves.

I

ACTIVITES - PROFESSEURS

L'EXPLORATION DE LA BANDE DESSINEE

DOCUMENTS ET PLANCHES DE BD:

PLANCHES A et A'	Fonction d'ancrage du texte	p.24-26
PLANCHES B et B'	Fonction de relais du texte	p.28-30
PLANCHES C et C'		p.64-66
D et D'	Le sens de lecture des bulles	p.68-70
PLANCHES E et E'	Bulles, appendices et discours	p.74-76
PLANCHE F	Codes visuels et non verbaux	p.80
PLANCHES G et G'	La diégèse	p.84-86
PLANCHES G, H et H'	Noyaux et catalyses	p.90-91-92
PLANCHE I	Bulles et expression	p.106-108-110
PLANCHE J	Le pensé et le parlé	p.114-116-118
PLANCHE K	Réinvestissement	p.122-124-126

Eléments de la bande dessinée	p.48
Fiche type de préparation d'une activité	p.50
Classement des bandes dessinées par âge et genre	p.52
Bibliographie	p.56
Liste des bandes dessinées utilisées	p.59

DECOUVERTE DU RAPPORT EXISTANT ENTRE LE TEXTE ET L'IMAGE DANS LA BANDE DESSINEE

Public concerné:

Les exercices qui composent cette activité sont destinés aux éducateurs exerçant à l'élémentaire premier et deuxième cycle et non, directement, aux élèves. Si l'enseignant-e le juge utile, rien n'empêche l'adaptation de ces exercices pour un public d'élèves.

Objectif de l'activité:

Il s'agit d'habiliter l'enseignant-e à reconnaître la nature du rapport existant entre les divers éléments constitutifs de la bande dessinée, afin de choisir un matériel didactique qui tienne compte de l'objectif pédagogique retenu. Le choix porte ici sur la relation entre le texte et l'image.

Composition du dossier:

Une fiche de définitions

Une série d'exercices destinés aux professeurs

Des fiches de synthèse

Exercice 1: La fonction d'ancrage du texte et la monosémie de l'image.

Exercice 2: La fonction de relais du texte et la polysémie de l'image.

EXERCICES 1 a ET 1 b

PLANCHES A et A', B et B'

Consignes: *

- Planche A: vignettes comportant des bulles dont le contenu a été effacé.

  . Observez les vignettes qui composent cette planche et cherchez à reconstituer, globalement, le récit des événements que l'image raconte (la diégèse). Attention, les détails du dessin sont porteurs de signification et plusieurs "lectures" successives peuvent être nécessaires: la fin éclaire souvent le début.

  . Lorsque vous pensez avoir compris l'histoire racontée par l'auteur, imaginez les dialogues à inscrire dans les bulles.

  . Donnez un titre à la séquence.

- Planche A': vignettes comportant le texte original.

  . Comparez votre compréhension de l'histoire au récit imaginé par l'auteur. NE VOUS ATTACHEZ PAS A LA SIMILITUDE OU A LA DIVERGENCE DES DIALOGUES, mais à la compréhension globale.

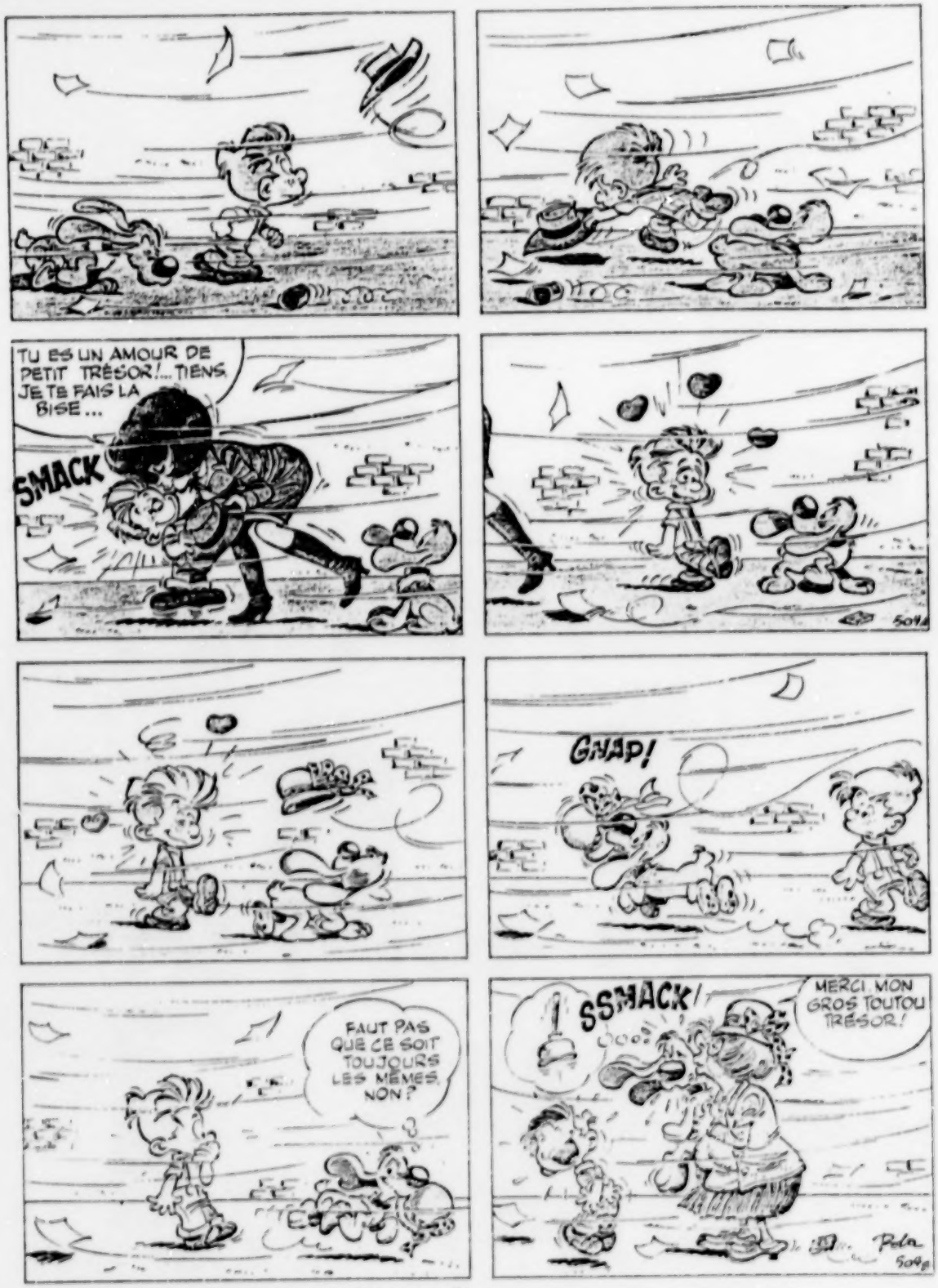
- Planches B et B':

  . Procédez de la même manière pour ces deux nouvelles planches.

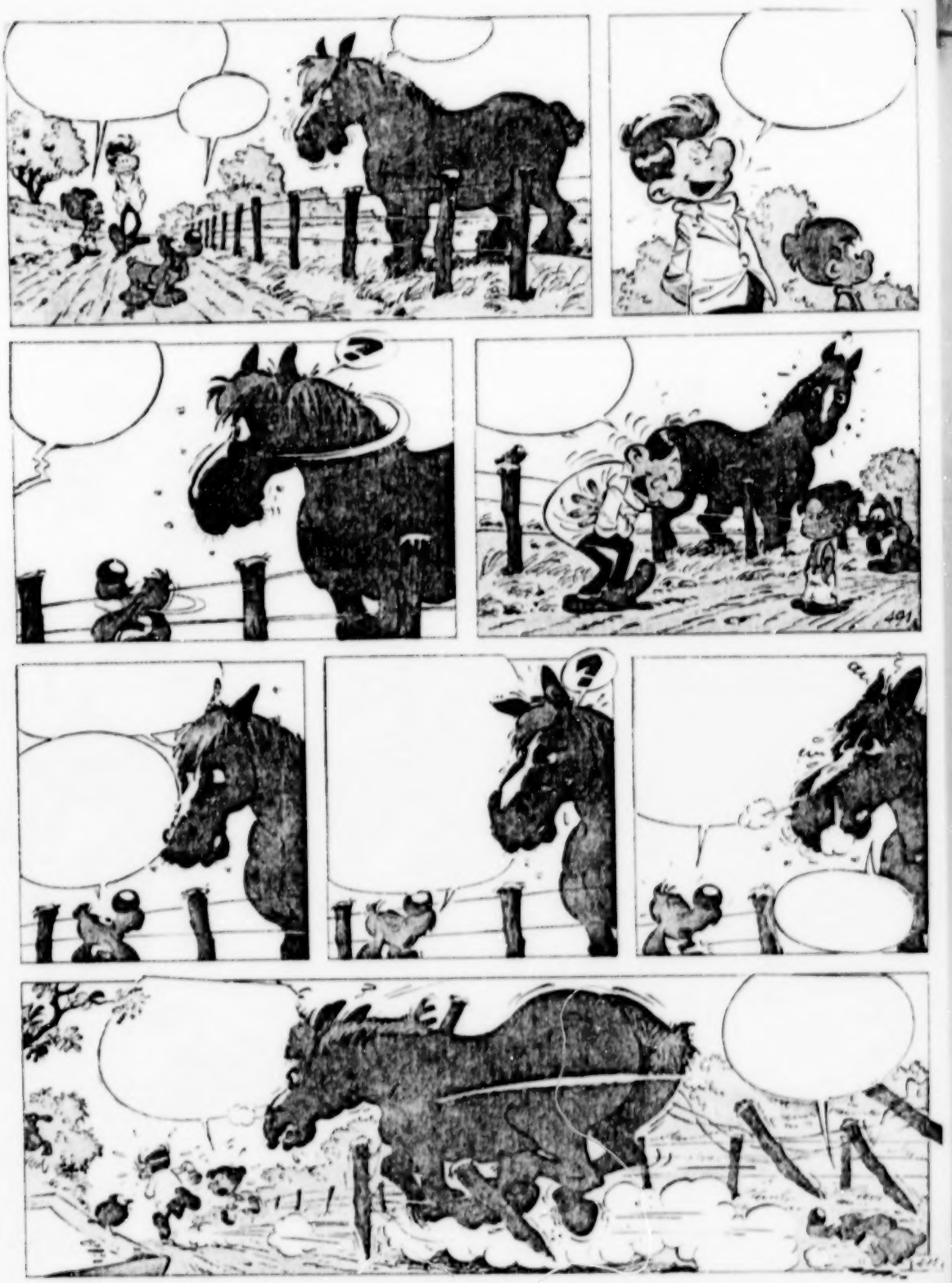
* Nous vous conseillons de faire ces exercices à deux ou trois. et d'avoir recours au vocabulaire minimum p. 246.

Album des gags de Boule et Bill No 8
par ROBA, " Papa, Maman, Boule et moi! "
ed. DUPUIS p. (18)

La bise

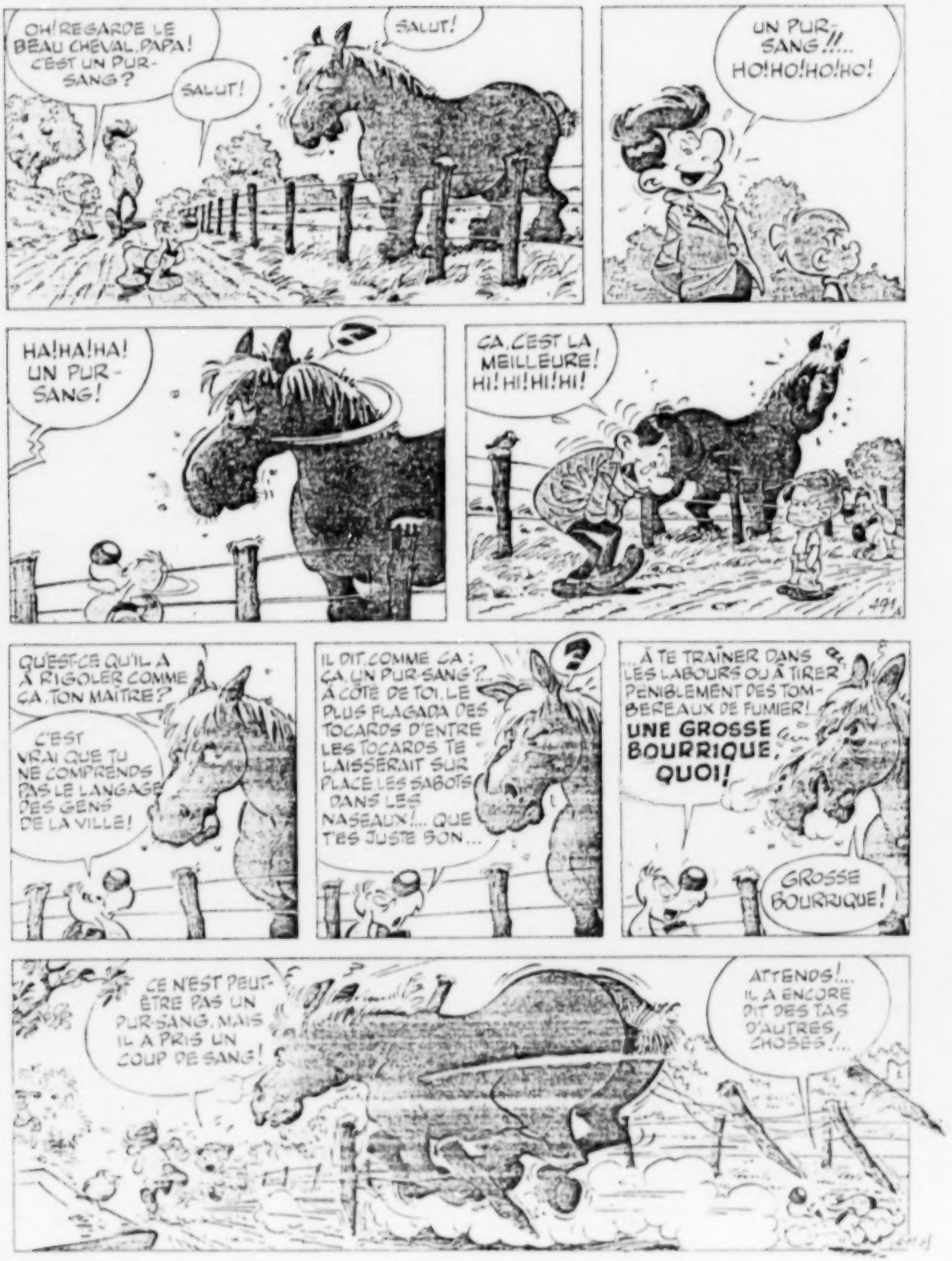


Album des gags de Boule et Bill No 8
par ROBA, " Papa, Maman, Boule et moi! "
ed. DUPUIS p. (18)



Album No 8 des gags de Boule et Bill
par ROBA, " Papa, Maman, Boule...et moi ! "
ed. DUPUIS p. (5)

Pur coup de sang !



Album No 8 des gags de Boule et Bill
par ROBA, " Papa, Maman, Boule...et moi ! "
ed. DUPUIS p. (5)

PUIS, REPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES:

PISTES D'OBJECTIVATION

Exercices 1a et 1b

Planches A' et B'

Répondez aux questions suivantes portant sur les planches A' et B':	PLANCHE A'		PLANCHE B'	
	oui	non	oui	non
. Avez-vous été en mesure de reconstituer le sens général du récit à partir des IMAGES SEULES?	☐	☐	☐	☐
(si NON pour la planche A'):				
.N'avez-vous pas négligé un ou des détails du dessin qui auraient pu vous mettre sur la voie?	☐	☐	☐	☐
. A votre avis, est-il possible de comprendre le sens général du récit à partir des DIALOGUES SEULS, sans l'aide de l'image?	☐	☐	☐	☐
. A votre avis, l'alliance du texte et de l'image est-elle nécessaire pour apprécier le récit dans toute sa saveur, pour saisir les nuances?	☐	☐	☐	☐
. L'image et le texte ont-ils une égale importance dans cette planche?	☐	☐	☐	☐

ESSAI DE DEFINITION PERSONNELLE

Planche A': - L'image des vignetttes en séquence de la planche A' a une signification dite MONOSEMIQUE.

- Le texte a ici une fonction dite d'ANCRAGE par rapport au sens véhicuié par l'image.

* Cherchez à donner une définition personnelle de:

. LA MONOSEMIE DE L'IMAGE: _____

_____

_____

. LA FONCTION D'ANCRAGE DU TEXTE: _____

_____

_____

Planche B': - L'image des vignettes en séquence de la planche B' a une signification POLYSEMIQUE.

- Le texte des vignettes de la planche B' a une fonction dite de RELAIS.

* Cherchez à donner une définition personnelle de:

. LA POLYSEMIE DE L'IMAGE: _____

_____

_____

. LA FONCTION DE RELAIS DU TEXTE: _____

_____

_____

SYNTHESE DES ACQUISITIONS

Une vignette, une planche ou une bande dessinée complète, comporte des dessins ET des textes. Chacun de ces deux éléments joue un rôle spécifique, possède ses propres codes et intervient dans la communication du message de l'émetteur (l'auteur) en direction du récepteur (le lecteur). Mais, ils jouent aussi un rôle, l'un par rapport à l'autre. Il convient donc de se préoccuper, aussi bien de la LECTURE DE L'IMAGE, que de celle du TEXTE, et du rapport qui existe entre le TEXTE et l'IMAGE.

LA LECTURE DE L'IMAGE

Planche A': Vous avez probablement constaté que la séquence d'images est suffisamment explicite et complète pour permettre la communication du message global de l'auteur: le récit. On dit alors de cette image qu'elle a une signification MONOSEMIQUE (mono : unique): L'IMAGE ou la SEQUENCE d'IMAGES conduit d'une façon contraignante à UNE "lecture", qui sera, globalement, commune aux individus de même culture. C'est en quelque sorte, une image FERMEE quant à sa signification, donc un bon instrument de communication, en soi.

LE RAPPORT EXISTANT ENTRE LE TEXTE ET L'IMAGE

Planche A': Lorsque l'image ou la séquence d'images suffisent à la communication du message global, le texte n'intervient que pour:

- . préciser la signification de l'image ou la renforcer.
- . nuancer ou limiter sa signification.
- . rendre la signification de l'image plus monosémique.

Le texte est alors plus ou moins redondant, plus ou moins nécessaire et, plus le public, auquel cette BD est destinée, est jeune, plus le texte aura cette fonction de répétition, il s'agit de la fonction d'ANCRAGE: le texte "ANCRE" le sens de l'image.

L'image est souvent prépondérante dans cette situation.

LA LECTURE DE L'IMAGE

Planche B': Ici, l'image et l'enchaînement des vignettes ne comportent pas les indices indispensables et suffisants à la compréhension globale. On ne peut reconstituer une histoire commune à tous les lecteurs à partir de l'image seule. Le message sera reçu différemment selon les individus et leur sensibilité, leur culture, leurs connaissances, etc ... La lecture de l'image sera individuelle. On dira alors de cette image qu'elle a une signification polysémique (poly= plusieurs): car elle laisse la possibilité de plusieurs "lectures" différentes. On peut dire d'elle qu'elle est OUVERTE et non contraignante. Dans un objectif de communication, elle aura besoin du secours d'autres éléments pour être efficace.

LE RAPPORT EXISTANT ENTRE LE TEXTE ET L'IMAGE

Planche B': Dans ce cas, le texte est INDISPENSABLE à la communication du message de l'auteur. Sa fonction est alors:

. d'apporter des indications supplémentaires indispensables à compréhension des intentions de l'auteur. Elles peuvent modifier, compléter ou contredire la signification véhiculée par l'image seule.

. de rendre monosémique, la signification véhiculée par l'image.

Il s'agit là de la fonction de RELAIS, le texte prend le relais de l'image.

Le texte peut alors jouer un rôle aussi IMPORTANT que celui de l'IMAGE, il y a équilibre entre les deux; ou bien, être prépondérant, l'image ne servant qu'à illustrer le texte.

N.B. Les termes OUVERT et FERME, CONTRAIGNANT et NON CONTRAIGNANT sont employés sans aucune connotation de VALEUR positive ou négative. Nous ne nous attachons pas ici à une EVALUATION de la bande dessinée, mais à l'analyse des éléments qui la composent et qui font l'objet d'activités pédagogiques.

II

REPERCUSSIONS PEDAGOGIQUES DE L'EXPLORATION DE L'IMAGE ET DU TEXTE DE BANDES DESSINEES

REPERCUSSIONS PEDAGOGIQUES DE L'EXPLORATION DE L'IMAGE ET DU TEXTE DE LA BANDE DESSINEE

Voyons ensemble comment une analyse élémentaire de l'image et du texte peut nous aider à atteindre nos objectifs, apprécier les acquisitions et mieux résoudre les difficultés d'organisation et de déroulement des activités en classe.

Voici une démarche d'intégration de la bande dessinée à la pratique pédagogique. Cette suggestion de démarche tient compte:

- . des deux attitudes possibles par rapport à l'exploitation pédagogique de la BD (pédagogie de la bande dessinée et pédagogie par la bande dessinée)
- . des relations entre l'image et le texte (spécificité du support).
- . des orientations et des recommandations du programme de français à l'élémentaire. (objectifs et processus d'apprentissage).

Les étapes de cette démarche sont les suivantes:

- DEFINITION D'UN BESOIN
- FORMULATION DE L'OBJECTIF PEDAGOGIQUE
- CONCEPTION DE L'ACTIVITE
- CHOIX DES EXERCICES CORRESPONDANTS
- CHOIX DU SUPPORT AUX EXERCICES
- PREVISION DU DEROULEMENT DE L'ACTIVITE :

  documents audio, scripto, visuels,
  matériel correspondant
  préparation
  pratique et réinvestissement
  objectivation
  évaluation

LA PEDAGOGIE DE LA BANDE DESSINEE

. **DEFINITION D'UN BESOIN:** à partir de l'observation d'élèves émetteurs et récepteurs.

Si vous constatez que des élèves en situation de récepteurs (lecteurs de BD) se contentent de la lecture des IMAGES, vous pouvez décider d'inciter les élèves à:	Si vous constatez que des élèves en situation d'émetteurs (créateurs de BD) ne pensent pas à utiliser de bulles ou accordent au texte une fonction dominante et descriptive (pas de dialogue), vous pouvez décider d'inciter les élèves à

FORMULATION DE L'OBJECTIF

lire les textes inscrits dans les bulles et les textes narratifs inscrits dans les vignettes.*	enrichir leurs bandes dessinées par l'utilisation de dialogues, de codes visuels, des bulles et apprendices.**

CONCEPTION DE L'ACTIVITE D'APPRENTISSAGE

Découverte de l'importance et de l'intérêt que les textes peuvent présenter	Découverte des codes visuels attachés aux bulles et de la relation existant entre ces codes, l'image et les textes.

* Cet objectif est celui que nous avions retenu pour l'activité-professeur que vous venez de vivre, p. 23.

** Cet objectif a été retenu pour les activités-élèves dont vous trouverez la description et l'analyse p. 73-79-103.

CHOIX DES EXERCICES CORRESPONDANTS

Faire imaginer les dialogues effacés d'une séquence de vignettes de BD, faire prendre conscience de la nécessité de lecture du texte pour que l'auteur puisse communiquer son message au lecteur.
Objectiver les diverses versions imaginées par les élèves, souligner la DIVERSITE.

Faire imaginer les dialogues manquants d'une séquence de vignettes afin de mettre en évidence la relation entre les formes de bulles et d'appendices, le récit de l'image et les dialogues.

CHOIX DU SUPPORT NECESSAIRE A L'EXERCICE

SEQUENCES A IMAGE POLYSEMIQUE, dont l'image seule ne permet pas à tous les lecteurs de recevoir le message de l'auteur d'une manière identique.
TEXTE à fonction de RELAIS comportant des éléments d'information essentiels et indispensables à la communication du message de l'auteur.

SEQUENCES DONT L'IMAGE SOIT FORTEMENT MONOSEMIQUE afin de permettre la mise en relation de l'existence de CODES COMMUNS.

TEXTE à fonction d'ANCRAGE afin d'éviter de trop grandes disparités d'interprétation, qui rendraient laborieuse la reconnaissance collective des codes de communication.

PREVISION DE L'ORGANISATION ET DU DEROULEMENT DE L'ACTIVITE * et **

Prévoir: la préparation des planches (effacer les textes au corrector de dactylo)
la reprographie ou la projection par épiscope ou diapositives
le matériel audo-visuel correspondant
le mode d'objectivation (avant, pendant, après l'activité) et son objet
les étapes de l'activité et les conditions de travail des élèves (groupes, etc ...)
les consignes
l'évaluation ET le réinvestissement
la communication interpersonnelle des travaux des élèves

* Voir le déroulement de l'activité-professeur p. 23

**Se reporter aux activités-élèves pour plus de détails p.73-79-103

LA PEDAGOGIE PAR LA BANDE DESSINEE

DEFINITION D'UN BESOIN EN RELATION AVEC UN OU DES APPRENTISSAGES

Si vous constatez la difficulté qu'éprouvent des élèves à organiser leur discours en fonction de la logique et de la chronologie, vous pouvez décider de:

Si vous constatez la difficulté qu'éprouvent les élèves à différencier les éléments essentiels des éléments secondaires du discours, vous pouvez décider de:

FORMULATION D'UN OBJECTIF

Rendre l'élève habile à ordonner ses éléments d'information selon le lien causal et chronologique, en utilisant la BD.*

Rendre l'élève habile à organiser son discours autour des éléments essentiels d'information grâce à la bande dessinée.**

CONCEPTION DE L'ACTIVITE D'APPRENTISSAGE

Découverte des liens de causalité et de l'enchaînement chronologique d'une séquence de vignettes de BD.

Découverte de l'importance relative des informations données par une séquence de vignettes de BD.

* Se reporter aux activités-élèves 2e cycle, p.83

** Se reporter aux activités-élèves 2e cycle, p.89

CHOIX DES EXERCICES CORRESPONDANTS

Faire reconstituer l'ordre logique et chronologique des vignettes d'une planche de BD préalablement découpées et dont les textes ont été effacés, ou non, selon le désir de l'enseignant d'insister sur la lecture de l'image ou celle du texte.

Faire reconstituer la suite logique de vignettes découpées et dont les textes ont été effacés, mais qui ne comportent que des vignettes NOYAUX (essentielles). Puis faire intégrer à la séquence les vignettes CATALYSES (qui font le lien entre les noyaux).

CHOIX DU SUPPORT NECESSAIRE A L'EXERCICE

Bulles: sans texte

IMAGE MONOSEMIQUE

TEXTES D'ANCRAGE

Bulles: avec texte

TEXTES DE RELAIS

IMAGE POLYSEMIQUE

IMAGE MONOSEMIQUE pour permettre la compréhension de la diégèse par tous.

TEXTE D'ANCRAGE

ORGANISATION ET DEROULEMENT DE L'ACTIVITE * et **

Prévoir les diverses étapes

la préparation des documents et du matériel

l'objectivation, le réinvestissement et l'évaluation

la situation de communication

* Voir le déroulement de l'activité-élèves, p. 83

** Voir le déroulement de l'activité-élèves, p. 89

L'étape suivante de notre démarche portera sur l'organisation d'activités destinées aux élèves du 2e cycle. Elles devraient permettre aux élèves (et aux enseignant-e-s,si nécessaire) de découvrir:

. Le sens de lecture habituel des bulles d'une bande dessinée. Ce qui habilitera le créateur de BD à organiser leur disposition selon le code de communication habituel, puis à créer des effets par contrepoint.

. La relation existant entre les codes visuels et le contenu linguistique des bulles. Ce qui permettra au créateur de BD d'adapter les formes de bulles et d'appendices, ainsi que la calligraphie au discours contenu dans les bulles; puis, à créer des contrastes.

. Le lien causal et chronologique qui existe entre les vignettes d'une séquence, grâce aux indices de l'image. Ce qui rendra le créateur de BD capable d'une narration iconique (par l'image). UN TRAVAIL COMPLEMENTAIRE PEUT ETRE REALISE, AVEC UN OBJECTIF DIFFERENT, A PARTIR DES TEXTES, OU A PARTIR DE L'IMAGE ET DU TEXTE.

. La fonction que les différentes vignettes d'une séquence remplissent et les interrelations qu'elles entretiennent. Cette analyse peut se faire à partir de l'image, elle habilitera alors le créateur à organiser sa narration iconique (par l'image) autour des éléments noyaux (essentiels à la compréhension) et à introduire, au besoin, les éléments complémentaires, circonstantiels. Une autre activité à partir du texte, peut permettre la transposition de ces acquisitions sur le langage "linguistique", verbal.

La dernière partie de ce dossier fournira:

- des suggestions d'activités destinées aux élèves du 1er cycle.
- des exemples de supports permettant l'adaptation, pour les élèves du 1er cycle, des exercices destinés au 2e cycle.

REINVESTISSEMENT PEDAGOGIQUE DES ACQUISITIONS

Nous espérons avoir fourni à l'enseignant qui a parcouru, en notre compagnie, cette phase d'exploration de la bande dessinée, des éléments de réponse aux questions préalables. Nous lui suggérons, afin d'apprécier ses acquisitions de reprendre les questionnaires du début de cet atelier (p. 15 et 16) et d'y répondre à nouveau. Si des questions restaient sans réponse, les documents qui suivent pourraient vraisemblablement aider à y répondre. Nous vous proposons quelques instruments de travail destinés à faciliter l'élaboration d'activités pédagogiques utilisant la bande dessinée comme support:

- une liste d'éléments constitutifs de la BD qui peuvent donner lieu à des activités d'analyse et de découverte puis de réinvestissement.
- une fiche-type de préparation d'activités utilisant la bande dessinée comme support.
- un inventaire de bandes dessinées classées par genre et âge supposé de lecteurs.
- une bibliographie comportant - des ouvrages théoriques
  - des guides d'activités

  (la sélection ayant été faite d'après les documents actuellement disponibles au PPMF de l'UQAR).

ELEMENTS DE LA BANDE DESSINEE SUSCEPTIBLES DE FAIRE L'OBJET D'UNE ANALYSE ou DE SERVIR DE SUPPORT A UNE ACTIVITE.

La seconde et la troisième parties de ce guide comportent des suggestions d'activités u 'isant la bande dessinée comme support. Voici une liste non exhaus.ive d'éléments intervenant dans la composition d'une bande dessinée et susceptibles d'être analysés, puis utilisés à des fins pédagogiques reliées au programme de français. On peut ainsi étudier:

LES BALLONS: leur forme, leur appendice, leur relation avec le texte ou les idéogrammes qu'ils contiennent.

LE DISCOURS: le type de discours utilisé par les personnages et dans les commentaires récitatifs.

LA GRAPHIE: le type de lettres utilisé et sa relation avec les personnages ou le discours.

LES IDEOGRAMMES: comme substituts à un discours.

LES MIMIQUES DES PERSONNAGES: comme support à de l'expression orale ou écrite.

LA MONOSEMIE OU POLYSEMIE de l'image: pour aider l'élève à créer sa propre BD et en faire un lecteur averti.

LES ONOMATOPEES: traduisant les émotions, les sentiments, les humeurs.

LA PONCTUATION: les signes utilisés, leur signification, leur combinaison.

LE CONNOTE: ce que l'image suggère à chacun, individuellement.

LE DENOTE: ce qui est réellement présent dans l'image et perçu identiquement par tous.

LE RECIT: passage du récit illustré au récit verbal ou l'inverse.

LE THEME: découverte du comique, du caricatural. Opposition entre LE REEL ET LE FICTIF.

LA VIGNETTE: son rôle dans la séquence (noyau ou catalyse) etc ...

Bien d'autres éléments peuvent être analysés et utilisés. Nous n'avons retenu que ceux qui nous paraissent être suffisamment simples pour convenir à des élèves du 1er et 2ème cycle. La bibliographie jointe vous indiquera des ouvrages comportant des listes et des tableaux bien plus complets.

FICHE DE PREPARATION D'ACTIVITE
PORTANT SUR LA BANDE DESSINEE

Besoin défini:

Finalité de l'activité:

Objectif de l'activité:

Nature de l'exercice:

Support chcisi:

Critères de ce choix:

Analyse du support vignette par vignette:

Mode d'organisation du travail des élèves: individuel, en atelier:

Objet de l'objectivation:

Mode d'objectivation:

Objet et mode de l'évaluation:

Matériel nécessaire:

APERCU DU CONTENU DES ALBUMS SELECTIONNES*

	Genre du récit		Pertinence
*	Boule et Bill Humouristique Gags du quotidien	6 ans et plus.	Boule et Bill Trouvailles Vocabulaire simple Sujets traités familiers à l'enfant Lecteurs jeunes
*	Quick et Flupke Humouristique Gags de l'imaginaire Semi-réaliste	7 ans et plus.	Quick et Flupke Bon sens de l'humour Texte peu abondant Sujets familiers à l'enfant Lecteurs jeunes et moyens
*	Benoit Brisefer Aventures à suspense Gags du réel et de l'imaginaire	7 ans et plus.	Benoit Brisefer Aventures intéressantes Humour piquant Texte et image faciles à lire Lecteurs moyens
*	Schtroumpfs Humouristique Gags du réel et de l'imaginaire Marveilleux	7 ans et plus.	Schtroumpfs Très bon scénario Humour original et enfantin Bon outil pour travailler la langue Lecteurs variés
*	Zo, Zette et Jocko Humouristique Gags du réel Aventures	7 ans et plus.	Zo, Zette et Jocko Bonne intrigue Vocabulaire recherché Texte assez difficile, mais image facile à lire Lecteurs moyens
*	Peanuts Humouristique Intellectuel	7 ans et plus.	Peanuts Aventures enfantines Dessin très simple, facile à lire mais texte plutôt philosophique Plusieurs planches sans texte Lecteurs moyens
*	Sybilline Aventures à suspense Gags du réel	7 ans et plus.	Sybilline Aventures intéressantes Animaux personnifiés comiques Vocabulaire familier à l'enfant Images claires et simples Lecture facile à l'exception des noms propres Lecteurs variés

* Tintin Aventures	8 ans et plus.	Tintin Aventures intéressantes Image facile à lire Style semi-réaliste Scénario remarquable Lecteurs variés Vocabulaire simple
* Astérix Humouristique	9 ans et plus.	Astérix Excellent sens de l'humour Précision historique Lecture du texte ardue pour les enfants Lecteurs avertis
* Lucky Luke Western Humouristique	9 ans et plus.	Lucky Luke Excellent sens de l'humour Très bon scénario Vocabulaires populaires, termes anglais Précision historique Lecteurs moyens
* Spirou et Fantasio Aventures humouristiques contemporaines	9 ans et plus.	Spirou et Fantasio Aventures intéressantes Très bon scénario Humour facile à comprendre
* Totoche Aventures réalistes Gags d'enfants et d'animaux	8 ans et plus.	Totoche Aventures intéressantes Intrigue simple Vocabulaire familier à l'enfant Lecteurs moyens
* Valentin Aventures semi-réalistes	9 ans et plus.	Valentin Aventures intéressantes Texte difficile à lire Vocabulaire populaire Message iconique familier à l'enfant Lecteurs moyens et avertis
* Iznogoud	10 ans et plus.	Iznogoud Jeux de mots délirants Très bonne intrigue Très bon scénario Vocabulaire parfois assez difficile à comprendre Lecteurs avertis
* Johan et Pirlouit Aventures western Gags du moyen âge Humouristique et féérique	8 ans et plus.	Johan et Pirlouit Aventures intéressantes Bon scénario Bon sens de l'humour Lecteurs moyens

* Gaston Lagaffe Humouristique Gags extravagants, passionnés, teintées de surréalisme	8 ans et plus.	Gaston Lagaffe Bon sens de l'humour Vocabulaire: expressions originales, recherchées Escamotage de lettres Style nerveux Lecteurs avertis
* Les aventures de Sylvain et de Sylvette Style semi-réaliste Aventures à suspense	8 ans et plus.	Les aventures de Sylvain et de Sylvette Aventures intéressantes Texte et image faciles à lire Vocabulaire familier Lecteurs moyens
* Les aventures de Tom et Jerry Aventures animalières Comique de l'absurde	7 ans et plus.	Les aventures de Tom et Jerry Aventures comiques Vocabulaire familier Texte image faciles à lire Lecteurs jeunes
* Yakari Aventures Style semi-réaliste Gags d'enfants et d'animaux personnifiés	9 ans et plus.	Yakari Aventures intéressantes Graphique excellent Intrigue simple Vocabulaire facile à comprendre Personnages très sympathiques Lecture aisée et dynamique Lecteurs variés
* Le Scrameustache Aventures humouristiques	9 ans et plus.	Le Scrameustache Aventures captivantes Très bonne intrigue Sujet traité passionnant pour les enfants Vocabulaire facile à comprendre Images signifiantes Lecteurs variés
* Alix Aventure Civilisation gréco-romaine	10 ans et plus.	Alix Précision historique Très bonne intrigue
* Philémon Fantaisie humouristique Comique de l'absurde Poétique et féérique	10 ans et plus.	Philémon Aventures intéressantes Très bon scénario Vocabulaire métaphorique Humour pensé et joué
* Peaux Rouges Western d'aventure Style réaliste	10 ans et plus.	Peaux Rouges Aventures intéressantes Bon scénario Vocabulaire simple et informatif Lecture facile

* Chevalier ardent Aventure Moyen âge	11 ans et plus.	Chevalier ardent Aventures intéressantes Langage de violence - images riches et véridiques Vocabulaire recherché Texte asses difficile Lecteurs avertis
* Les 4 As Aventures policières Style semi-réaliste	11 ans et plus.	Les 4 As Aventures intéressantes Personnages sympathiques (les 4 As) Texte et image familiers à l'enfant Texte oral utilisé par les gens de la capitale Lecteurs moyens
* Patrouille des castors Aventures humouristiques Style semi-réaliste	11 ans et plus.	Patrouille des castors Aventures intéressantes Très bonne intrigue Texte difficile à lire - termes anglais Image assez facile Lecteurs avertis

* D'après Lina Thériault, Des livres et des jeunes, La bande dessinée, Février 1980, vol 2, no 5.

PPMF-UQAR **BIBLIOGRAPHIE**[1]

COTE DIDACTHEQUE:

. ARCAND, Jeannette. "La bande dessinée à l'école", Liaison, décembre 77- janvier 78, p. 10-13.

MD-14 489 . BEAUREGARD, Jacques et TURCOTTE, Léandre. La bande dessinée. Ed. Balises, 1973.

. BLANCHARD, Gérard. "Esartinuloc ou les alphabets de la bande dessinée", Communication et langages, no 26, 1975, p. 25-45.

L-1 136 . BOURNEUF, Denise et ROBERGE, Hélène. La bande dessinée, Laval, PPMF élémentaire, 1978.

. CARE, J.M. "Bande dessinée et pédagogie", Le Français dans le monde, février-mars 1980, p. 19-20.

. CARRE, D. et coll. "La bande dessinée telle que nous la pratiquons, 1ère partie", l'Educateur, février 1976, p. 13-36.

. CARRE, D. et coll. "La bande dessinée telle que nous la pratiquons, 2ième partie", l'Educateur, avril 1976, p. 13-36.

. CHARBONNEAU, H. et al. "La bande dessinée a-t-elle le droit de cité à la bibliothèque?" Documentation et bibliothèque, juin 1975, p. 97-99.

L-1 304 . FALL, Khadiyatoulah et LAPRISE, Claire. La bande dessinée, Chicoutimi, Publications PPMF/UQAC, mai 1980, 92 p.

L-1 872 . FARID, Georges. Exploitation pédagogique de la bande dessinée, Montréal, Editions Ville-Marie, Publications PPMF/UQ HULL, 1980, 113 p.

L-1 719 . FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Dessins et bulles, La bande dessinée comme moyen d'expression, Paris, Bordas, 1972, 96 p. (Thèmes et enquêtes).

. FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. "Le jeu du texte et de l'image dans la bande dessinée", Revue des livres pour enfants, no 74, octobre 1980, p. 15-24.

1. Nous n'avons retenu que les documents disponibles à ce jour à la Didacthèque du PPMF/UQAR, mais il en existe beaucoup d'autres.

L-1
686 . FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Récits et discours par la bande, Paris, Hachette, 1977, 250 p. (Littérature et sciences humaines).

. GILLON, Paul (interview de) par André AKAUN. "La bande dessinée nouveau langage?", Communication et langages, no 34, 1977, p. 94-105.

L-1
491 . JEAN, Georges. Pour une pédagogie de l'imaginaire, Paris, Casterman, Ed. 3, 1976.

. LANGLOIS, Richard. "Vivre avec la bande dessinée au XXs", Des livres et des jeunes, février 1980, . 3-5.

MD-14
347 . LAROCHELLE, Réal. La bande dessinée en situation d'apprentissage, Montréal, Ed. Hurtubise, 1972.

. MARTIN, Lyne. "La bande dessinée: objet de création", Liaison, vol. 2 no 7-8, mars-avril 1978, p. 14-17.

. MARTIN, Michel. "Image et pédagogie", La bande dessinée, Les cahiers de l'enfance inadaptée, no 221, février-mars 1979, p. 3-7 et no 220, janvier 1978, p. 11-14.

. PEDAGOGIE Freinet. "La bande dessinée telle que nous la pratiquons", Les dossiers de l'éducateur, l'Educateur, février-avril 1976.

. RENARD, Jean-Bruno. "Les sons" Clefs pour la bande dessinée, Paris, Ed. Seghers, 1978, -. 174-184.

L-1
346 . ROUX, Antoine. La bande dessinée pour être éducative. Paris, Ed. l'Ecole, 1970, 112 p.

MD-17
2217 . SANTENARCH, André. De la bande dessinée à l'expression orale et écrite. (méthode d'entraînement à l'expression orale et écrite), Paris, Ed. Fernand Nathan.

L-1
183 . SORIANO, Marc. Guide de littérature pour la jeunesse, Paris, Flammarion, 1975, p. 68-77.

. SOULIERES, Robert. "En marges", Lurelu, vol. 3, no 3, automne 1980, p. 14-15.

. THERIAULT, Lina. "La bande dessinée à l'école primaire", Des livres et des jeunes, février 1980, p. 13-20.

. TISSERON, Serge. "La bande dessinée peut-elle être pédagogique?" Communication et langage, no 35, 1977, p. 11-21.

DI-3
144 . TRAN, Evelyne et TRUDEL, Marie-Josée. L'ensemble de la compréhension et de l'expression écrite à l'élémentaire, atelier 5: La bande dessinée, Ste-Foy, Publications PPMF/Université Laval, 1970.

L-1A
2360 . TRAN, Evelyne et TRUDEL, Marie-Josée. La bande dessinée dans l'atelier d'écriture, Montréal, Editions Ville-Marie, PPMF/Laval no 17, 59 p.

LISTE DES VIGNETTES OU DES PLANCHES CITEES

- CRAENHALS, François et CHAULET, Georges. Les 4 as et le visiteur de minuit, Casterman, 1965.
- FRANQUIN. Lagaffe nous gâte, Dupuis, 1977 (Gaston Lagaffe).
- FRANQUIN. Les pirates du silence et la quick super, Dupuis, 1976, (Spirou et Fantasio).
- GOSCINNY et TABARY. Iznogoud et l'acharné, Dargaud, 1974, (Les aventures du grand vizir Iznogoud).
- GOSCINNY et UDERZO. Astérix légionnaire, Dargaud, 1967 (Astétix le gaulois).
- GOSCINNY et UDERZO. Le grand fossé, Ed. Albert René, 1980, (Astétix)
- MARTIN, Jacques. Le spectre de Carthage, Casterman, 1977, (Alix).
- PEYO. L'apprenti schtroumpf, Dupuis, 1977, (Schtroumpf).
- ROBA. Papa, Maman, Boule ... et moi, Dupuis, 1977, (Boule et Bill).

JEUX EDUCATIFS

- LIPS, Robert. Jeu éducatif: Raconte Globi, Ed. L'Ecole.

III

ACTIVITES - ELEVES

1ER CYCLE ET 2E CYCLE

"LECTEURS AVERTIS"

NARRATION ET CODES

DECOUVERTE DE CERTAINS CODES DE COMMUNICATION SPECIFIQUES A LA BANDE DESSINEE

. PUBLIC CONCERNE:

Les exercices qui composent cet atelier sont destinés aux élèves du 2e cycle du primaire. Mais, il est possible de les adapter à un autre public, en utilisant des bandes dessinées correspondant à l'âge et aux intérêts des élèves.

. OBJECTIF DE L'ACTIVITE:

Faire vivre aux élèves une activité de découverte des codes de communication couramment utilisés par les auteurs de bandes dessinées afin de développer leurs habiletés en tant que lecteurs et créateurs de BD.

. CONTENU DES EXERCICES:

L'attention portera ici sur les codes élémentaires du langage de l'image dans la BD et de leurs relations avec le message linguistique (les textes).

. COMPOSITION DU DOSSIER:

Exercices 1a et 1b: le sens de lecture des bulles.
Exercices 2a et 2b: relation entre le texte et les bulles.
Exercices 3a et 3b: la diégèse ou récit iconique.

EXERCICES 1a et 1b

Planches C, C' et D, D'

CONSIGNES:

1 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

. Prendre la planche C.

. Observer la vignette, chercher à comprendre le sens apporté par le dessin.

. Lire les phrases de dialogues placées sous la vignette.

. Mettre ces répliques dans l'ordre logique.

2 : FAITES ALORS OBJECTIVER

. Placer les répliques dans les bulles correspondantes.

FAITES SUIVRE LA MEME DEMARCHE POUR LES TROIS AUTRES VIGNETTES, PUIS:

3 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

. Prendre la planche C'.

. Comparer l'ordre dans lequel les vignettes ont été placées avec celui que l'auteur a choisi, vignette par vi- vignette.

4 : . Prendre la planche D et suivre la même démarche que précédemment.

5 : FAITES OBJECTIVER COLLECTIVEMENT

. Prendre la planche D' et suivre la même démarche que précédemment

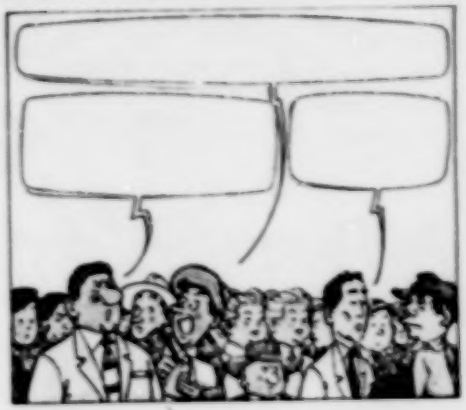
6 : FAITES PROCEDER A L'OBJECTIVATION DU SENS DE LA LECTURE EN UTILISANT LES QUESTION D'OBJECTIVATION SUIVANTES:

a) Ah,bon .
b) Quoi?
c)...contre les mites....
d) j'ai mis au point une nouvelle arme contre les mites.

GASTON No 8 " LAGAFFE NOUS GATE"
par FRANQUIN ed. DUPUIS
p. 38

a) Comme entrée, notre suprême de galantine....
b) Salut, Bouffi, que nous recommandes-tu?
c) Humm....

" LES 4 AS ET LE VISITEUR DE MINUIT "
par F.CRAENHALS ET G.CHAULFT p. 32
ed. CASTERMAN



a) Drame de l'alcoolisme !
b) On ne le saura que quand on aura dégagé les décombres.
c) Combien de victimes? C'est pour "Tranche-Soir".

" LES 4 AS ET LE VISITEUR DU SOIR"
par F.CRAENHALS et G. CHAULET p. 5
ed. CASTERMAN.

a) ça fait ce que vous voulez, si tel est votre bon plaisir, ô commandeur des croyants

b) Deux fois deux, ça fait combien?

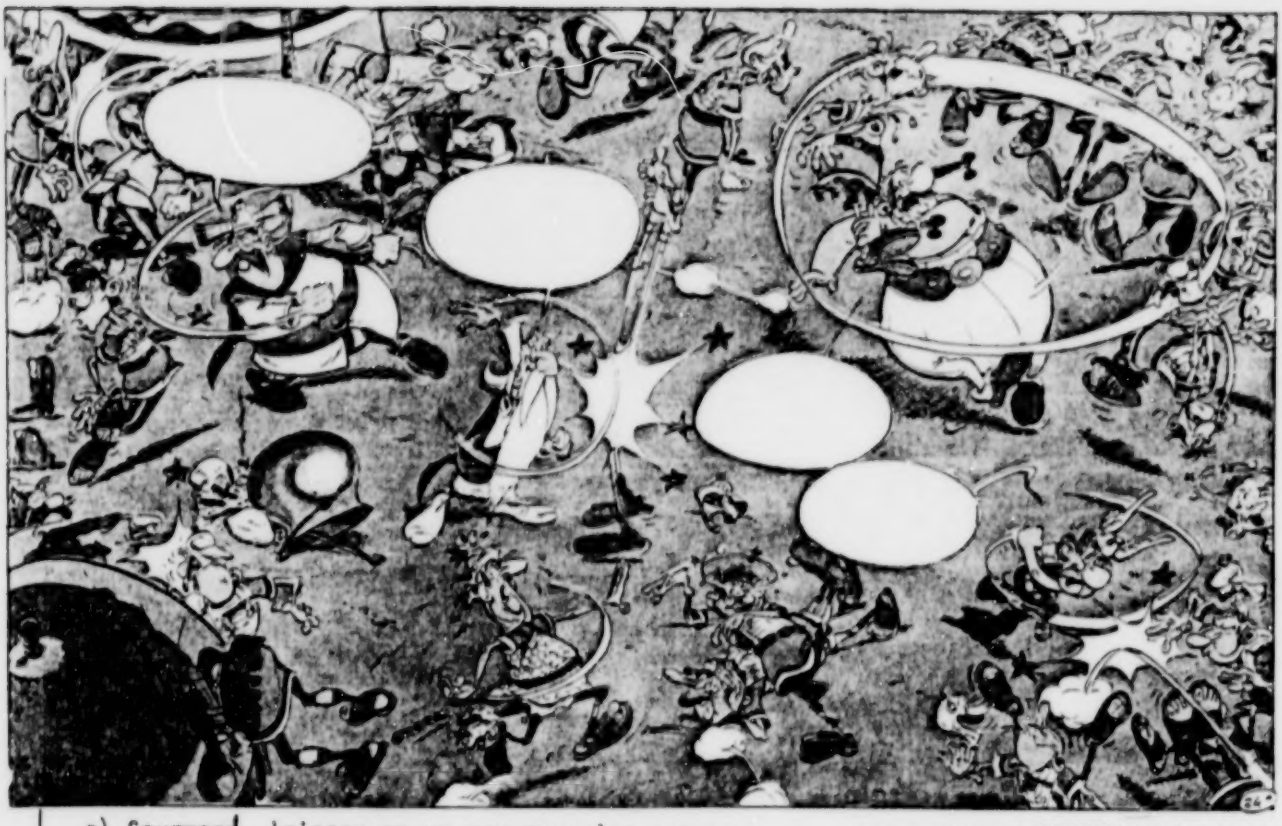
" IZNOGOUD L'ACHARNE "
par GOSCINNY et TABARY p. 25
ed. DARGAUD

... J'AI MIS AU POINT UNE NOUVELLE ARME...
QUOI?
...CONTRE LES MITES...
AH, BON!

Salut, Bouffi, que nous recommandes-tu ?
Comme entrée, notre suprême de galantine de dinde truffée...
Hum...

Combien de victimes ? C'est pour "Tranche-Soir".
On ne le saura que quand on aura dégagé les décombres.
Drame de l'alcoolisme!

PEUH FOIS PEUH... ÇA FAIT COMBIEN?
ÇA FAIT CE QUE VOUS VOULEZ, SI TEL EST VOTRE BON PLAISIR, O COMMANDEUR DES CROYANTS.

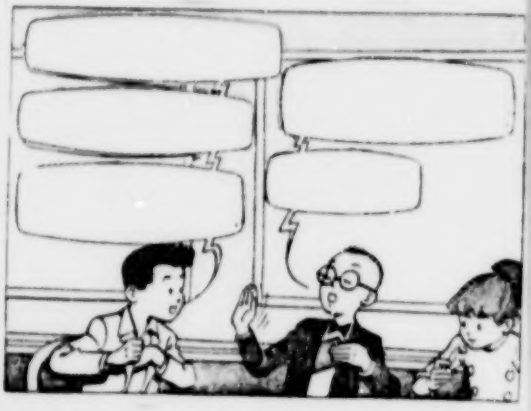


a) Gourmand, laisses-en un peu pour les autres.
b) C'est pourtant vrai que ma potion a des effets surprenants.
c) Astérix! Je me régale avec le menu de Panoramix.
d) Je ne me suis jamais senti aussi en forme.

une aventure d'ASTERIX le Gaulois
" ASTERIX LEGIONNAIRE " p. 28
par Goscinny et Uderzo ed. DARGAU

a) Pas du tout, c'est moi qui vous invite..
b) Je t'en prie, fais-moi ce plaisir!
c) Doct, laisse-moi payer...
d) Volontiers!
e) Bon mais ce sera mon tour demain...

" LES 4 AS ET LE VISITEUR DE MINUIT" p. 33
par CRAENHALS et CHAULET ed. CASTERMAN

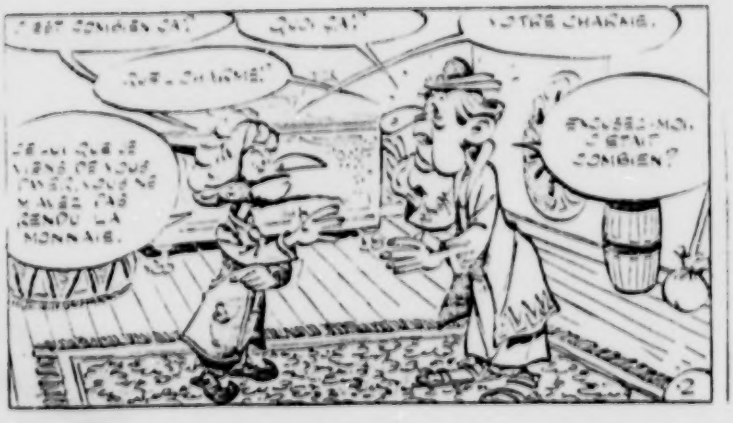


a) Quoi ça ?
b) Excusez-moi, c'était combien ?
c) Votre charme. (objet magique)
d) Celui que je viens de vous payer.
e) C'est combien ça ?
f) Quel charme ?

" IZNOGOUD L'ACHARNE" p. 22
par GOSCINNY et TABARY, ed. DARGAUD.

JE NE ME SUIS JAMAIS SENTI AUSSI EN FORME !
C'EST POURTANT VRAI QUE MA POTION A DES EFFETS SURPRENANTS !
ASTÉRIX ! JE ME RÉGALE AVEC LE MENU DE PANORAMIX !
GOURMAND ! LAISSES-EN UN PEU POUR LES AUTRES !
GRRR
34

Doct, laisse-moi payer...
Je t'en prie, fais-moi ce plaisir !
Bon, mais ce sera mon tour demain...
Pas du tout, c'est moi qui vous invite...
Volontiers !


C'EST COMBIEN ÇA ?
QUOI ÇA ?
VOTRE CHARAIS.
QUE ... DU MONDE !
JE VOUS DOIS DE VOUS CONSOLER NE M'AIDEZ PAS RENDU LA MONNAIE.
ENCORE ! MOI, C'EST COMBIEN ?
2

PISTES
D'OBJECTIVATION: SENS DE LECTURE
DES BULLES DE BANDES DESSINEES

Planche C':

. Dans quel sens l'auteur veut-il que nous lisions les bulles (intention de l'émetteur du message)?

. Dans quel sens les aviez-vous placées? Si vous n'êtes pas d'accord avec le sens imposé par l'auteur, pourquoi? (réception du message par le destinataire).

Planche D':

. Dans quel sens faut-il lire les bulles d'après l'auteur (intention de l'émetteur du message)?

. Aviez-vous retrouvé le même ordre? Si non, pourquoi? (réception du message par le destinataire).

SYNTHESE

CODE DE COMMUNICATION:
D'une manière générale, les bulles doivent se lire horizontalement de . . . . . .
et verticalement de . . . . . .

EXERCICE 2a

Planches E, E'

CONSIGNES:

1 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

- . Prendre la planche E.
- . Observer la vignette et chercher à saisir le sens véhiculé par le dessin.
- . Lire les textes placés près de la vignette.
- . Ordonner ces répliques logiquement.

2 : METTEZ EN EVIDENCE COLLECTIVEMENT L'ORDRE LOGIQUE DE CES TEXTES.

- . Placer ces répliques dans les bulles correspondantes.

FAITES SUIVRE LA MEME DEMARCHE POUR LES TROIS AUTRES VIGNETTES.

PUIS:

3 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

- . Prendre la planche E'
- . Comparer l'ordre retenu par l'auteur et celui des élèves.

4 : FAITES PROCEDER A L'OBJECTIVATION DE LA PRATIQUE DU CODE DE COMMUNICATION UTILISE PAR L'AUTEUR: LA RELATION ENTRE LA FORME DES BULLES ET DES APPENDICES AVEC LE CONTENU DES TEXTES (PENSE-PARLE), EN POSANT LES QUESTIONS QUI SUIVENT.

III exercice 2 a BULLES, APPENDICES ET TES DES BULLES. PLANC E

a) Par ici, cher Monsieur de Mesmaeker ..

b) Youpiee! Pour les contrats c'est le jour J.

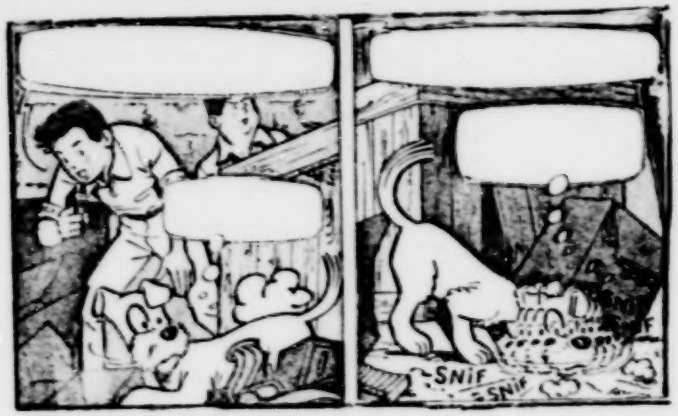
GASTON No 8 p 18
" LAGAFFE NOUS GATE "
par FRANKIN, ed. DUPUIS

a) Un rien et c'est fou ce qu'il a l'allure d'un PDG.

b) Bonjour,Monsieur Gatonnn...

c) 'Jour, M'oiselle Jeanne.

"LAGAFFE NOUS GATE" p. 33
IDEM



a) Je me le demande...
b) Eh bien Oscar, où est-il ce revenant?

a) Non, mais! Est-ce que j'ai l'air de jouer au golf?
b) Cherche, Oscar..Cherche!

" LES 4 AS ET LE VISITEUR DE MINUIT" p. 22
par CRAENHALS et CHAULET, ed. CASTERMAN

a) Raté ! Raté ! Raté !

b) C'était très joli, mon bon Iznogoud, mais maintenant, il faut que j'aille faire ma promenade quotidienne.

" IZNOGOUD L'ACHARNE " p. 33
par GOSCINNY et TABARY
ed. DARGAUD

PLANCHE 74

a) Par !ci, cher Monsieur de Mesmaeker ..

b) Youpiee! Pour les contrats c'est le jour J.

GASTON No 8 p 18
" LAGAFFE NOUS GATE "
par FRANKIN, ed. DUPUIS

a) Un rien et c'est fou ce qu'il a l'allure d'un PDG.

b) Bonjour,Monsieur Gatonnn...

c) 'Jour, M'oiselle Jeanne.

"LAGAFFE NOUS GATE"
p. 33
IDEM

a) Je me le demande...
b) Eh bien Oscar, où est-il ce revenant?

a) Non, mais! Est-ce que j'a l'air de jouer au golf?
b) Cherche, Oscar..Cherche!

" LES 4 AS ET LE VISITEUR DE MINUIT" p. 22
par CRAENHALS et CHAULET, ed. CASTERMAN

a) Raté ! Raté ! Raté !

b) C'était très joli, mon bon Iznogoud, mais maintenant, il faut que j'aille faire ma promenade quotidienne.

" IZNOGOUD L'ACHARNE " p. 33
par GOSCINNY et TABARY
ed. DARGAUD

PISTES
D'OBJECTIVATION: LA FORME DES BULLES
ET DES APPENDICES ET SA RELATION
AVEC LE DISCOURS

Planche E':

. Quelles sont les différentes formes de bulles que vous avez observées dans ces vignettes?

. L'appendice reliant ces bulles au personnage qui parle a-t-il une forme particulière?

. Les personnages parlent-ils à haute voix chaque fois que le dessinateur a placé une bulle?

. Pourquoi utilise-t-il deux formes de bulles différentes?

. Quelle forme donnerez-vous à une bulle qui contient une réplique dite à haute voix? Quelle forme son appendice aura-t-il?

. Quelle forme donnerez-vous à une bulle qui contient une réplique pensée (et non dite) par le personnage? Quelle forme son appendice aura-t-il?

SYNTHESE

Les répliques "PARLEES" se placent dans des bulles de forme . . . . . , ces bulles sont dotées d'appendices . . . . . .

Les répliques "PENSEES" se placent dans des bulles de forme . . . . . et leurs appendices sont . . . . . .

EXERCICE 2b
Planche F

CONSIGNES:

1 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

. Observer dans chacune des vignettes qui leur sont proposées planche F.

. la forme des bulles
. la forme des appendices
et/ou . les lettres employées (forme, dimension, etc ...)
. les signes de ponctuation employés
. les onomatopées
. les idéogrammes contenues dans les bulles

2 : OBJECTIVEZ COLLECTIVEMENT LES DISCOURS EMPLOYES (exprimant les humeurs, les émotions, les sentiments et les sensations).

ET

LES DIVERS CODES SCRIPTO-VISUELS MIS AU SERVICE DE CES DISCOURS (les formes de bulles et d'appendices, les graphies, les signes de ponctuation, les onomatopées et les idéogrammes).

L'ÉGYPTIEN VOUDRAIT VOIR LE PATRON À PRÉSENT.
DANS LES CONDITIONS, À MOINS DE 12 AS, JE REFUSE DE RESTER!
ÇA EST DE LA NOURRITURE POUR GOTHS!
Chez nous, on en a écartelé pour moins que ça!

AAARRHH

VELEZ SENTIR VOS BELLES ROSES!
LÀ! MAINTENANT!

NOUS VOULONS PEUT-ÊTRE DES CHOSES PLUS RAFFINÉES?
OH OUI! DES BANQUIERS!
ET EN QUANTITÉ SUFFISANTE: NOUS AVONS BESOIN DE TOUTES NOS FORCES.

Que dit le centurion?
Il dit:

OUILLE!
???

MARSUPILAMI!
MARSUPILAMI!

SYNTHESE

Faites représenter quelques formes de bulles associées à des appendices et à des répliques caractéristiques d'un discours donné

EXERCICE 3a
Planches G, G'

CONSIGNES:

1 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

Planche G.

. Observer les diverses vignettes découpées, sans texte, qui leur sont proposées et de les ordonner en suite logique à partir des indices de l'image.

2 : FAITES OBJECTIVER LA CONSTITUTION DE L'ORDRE LOGIQUE (pensez à l'utilisation des appareils audio-visuels légers: rétroprojecteur, projecteur de diapositives, épiscope).

ATTENTION!

SI LES IMAGES SONT FORTEMENT POLYSEMIQUES, IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS ORDRES POSSIBLES ACCEPTABLES.

3 : PUIS DE:

. Prendre la planche G' (découpée, comportant les textes)
. Mettre les vignettes découpées en ordre logique
. Comparer cet ordre avec celui des vignettes de la planche G.

4 : FAITES OBSERVER COLLECTIVEMENT CE QUE LE TEXTE A APPORTE A L'IMAGE, EN POSANT LES QUESTIONS QUI SUIVENT. p. 88.

III : exercice 3 a LA DIEGESE PLANCHE G 84

(enchaînement logique et chronologique
des images de BD)

III : exercice 3 a LA DIEGESE PLANCHE G ' 86

(enchaînement logique et chronologique
des images de BD)

PISTES
D'OBJECTIVATION DES INDICES DE L'IMAGE
ET DE L'APPORT DU TEXTE DES BULLES

Planche G'

. Avez-vous trouvé le même ordre de vignettes que celui voulu par l'auteur?

. Quels sont les détails du dessin qui vous ont permis de deviner le lien entre les vignettes?

. Si vous n'avez pas trouvé le même ordre que l'auteur, quels détails vous ont amené à choisir votre solution?

. Est-ce que le texte vous donne beaucoup de renseignements supplémentaires?

. Avait-on besoin du texte pour comprendre l'histoire?

. A quoi le texte sert-il ici?

. Est-ce que le texte a toujours le même rôle dans la bande dessinée?

. Pensez-vous que l'auteur aurait dû donner davantage de renseignements par l'image ou par le texte?

. Que pourrait-on faire pour rendre le récit plus clair?

. Imaginez quelles vignettes supplémentaires pourraient venir faire le lien entre ces premières vignettes?

SYNTHESE

Dans une séquence de vignettes de BD,

. L'image peut suffire à raconter l'histoire
  Le texte sert alors à . . . . . .

. Le texte peut, parfois, donner toutes les informations,
  L'image sert alors à . . . . . .

. IL PEUT Y AVOIR EQUILIBRE ENTRE LES DEUX.

EXERCICE 3b

Planches G, H et H'

CONSIGNES:

A la suite de l'exercice 3a,

1 : PROPOSEZ AUX ELEVES LES VIGNETTES COMPLEMENTAIRES DECOUPEES ET SANS TEXTE. DEMANDEZ LEUR DE:

Planches G et H

. Intercaler les nouvelles vignettes dans l'ordre logique reconstitué lors de l'exercice précédent, en modifiant cet ordre si nécessaire.

2 : FAITES OBJECTIVER LA MISE EN ORDRE DE LA SEQUENCE GLOBALE, PUIS:

3 : DEMANDEZ AUX ELEVES DE:

. Prendre la planche H+G'

. Comparer leur solution à l'ordre voulu par l'auteur.

4 : FAITES OBJECTIVER L'UTILISATION FAITE DU ROLE: DES VIGNETTES NOYAUX (essentielles, centrales) ET DES VIGNETTES CATALYSES (complémentaires) dans la structure et le déroulement du récit.

PISTES D'OBJECTIVATION

. A quoi servent ces nouvelles vignettes?

. Ont-elles la même importance que celles de la planche G?

. Peut-on s'en passer?

. Quels détails donnent-elles?

. Auriez-vous imaginé les mêmes vignettes catalyse pour réaliser le lien entre les moyaux?

M. DITHERS, DAGWOOD EST MALADE ET N'IRA PAS AU TRAVAIL

IL ME FAUT DES DÉCONGESTIONNANTS, DES ANTIHISTAMINES, DU MENTHOL DES SELS, DES VITAMINES ET UN POT DU FAMEUX ONGUENT-PANACÉE DU DOCTEUR PITMAN

NE CRAINS RIEN, MON GARS... DANS CE SAC, J'AI TOUT CE QU'IL TE FAUT.

MAINTENANT, ON TE FROTTE AVEC LE MENTHOL ET L'ONGUENT

VIENS, DAGWOOD... ENFILE TON PANTALON

MAMAN DISAIT TOUJOURS QUE J'AURAIS DÛ ÊTRE MÉDECIN

TROP MALADE POUR ALLER TRAVAILLER
M. DITHERS, DAGWOOD EST MALADE ET N'IRA PAS AU TRAVAIL
IL EST MALADE? J'ARRIVE, BLONDINETTE

IL ME FAUT DES DÉCONGESTIONNANTS, DES ANTIHISTAMINES, DU MENTHOL, DES SELS, DES VITAMINES ET UN POT DU FAMEUX ONGUENT-PANACÉE DU DOCTEUR FITMAN

NE CRAINS RIEN, MON GARS... DANS CE SAC J'AI TOUT CE QU'IL TE FAUT

PRENDS D'ABORD ÇA... PUIS ÇA...

MAINTENANT, ON TE FROTTE AVEC LE MENTHOL ET L'ONGUENT

VIENS, DAGWOOD... ENFILE TON PANTALON

DE NOS JOURS, AVEC LES MÉDICAMENTS, ON N'A PAS A PERDRE UNE SEULE MINUTE D'OUVRAGE

MAMAN DISAIT TOUJOURS QUE J'AURAIS DÛ ÊTRE MÉDECIN

SYNTHESE

Toutes les vignettes ne jouent pas le même rôle,
certaines jouent un rôle essentiel pour le récit
les autres sont complémentaires et font le lien;
il s'agit de:

vignettes . . . . . .

vignettes . . . . . .

REINVESTISSEMENT DES APPRENTISSAGES

Exercices 1a, 1b, 2a, 3a et 3b

Exercices 1a et 1b:

La prise de conscience du sens de lecture des bulles doit permettre aux élèves de "coder" correctement leurs bandes dessinées. Cela sera vérifié lors de la création de BD. Ces exercices peuvent aussi aider les petits à se structurer dans l'espace.

Exercices 2a et 2b:

Ce nouveau code de communication trouvera son réinvestissement naturel dans la production de bandes dessinées par les élèves en les enrichissant. L'enfant pourra ainsi faire s'exprimer ses personnages tant par le dialogue que le monologue et le "pensé". La transposition de cet apprentissage des codes de l'image peut se faire très facilement sur les DISCOURS au niveau de la langue parlée ou écrite. De même, les codes "non verbaux" peuvent être utilisés pour inciter et faire pratiquer le langage écrit ou parlé en faisant VERBALISER ces conventions. Ils sont d'excellents instruments d'incitation à l'EXPRESSION orale (pensez au magnétophone) et écrite.

Exercices 3a et 3b:

Ces deux exercices, au-delà de l'apprentissage propre à la bande dessinée. se prêtent bien au réinvestissement des acquisitions qu'ils permettent, au niveau de l'expression verbale, orale ou écrite. Ils peuvent, en servant de support à cette expression, permettre l'objectivation:

. des éléments essentiels du message verbal,

. des éléments secondaires

. des liens logiques et chronologiques

. des "mots de liaison" etc ...

MAIS SEULE LA CREATION DE BD PAR LES ELEVES LEUR PERMETTRA LE REINVESTISSEMENT DE LEURS ACQUISITIONS DANS UN PROCESSUS DE COMMUNICATION. EN EFFET, LES BANDES DESSINEES AINSI CREES DEVRONT ETRE "COMMUNIQUEES" AUX AUTRES ELEVES, SOIT EN LES FAISANT ECHANGER, SOIT PAR UNE PROJECTION A LA CLASSE ENTIERE.

IV

SUGGESTIONS D'ACTIVITES

ELEVES DES 1ER ET 2E CYCLES

APPRENTIS LECTEURS

LES CODES VISUELS

DECOUVERTE ET PRATIQUE DE CODES VISUELS SIMPLES DE LA BANDE DESSINEE

Public concerné:

Les élèves du 1er et du 2e cycle de l'élémentaire, encore peu habiles en lecture et en écriture et peu habitués à lire de véritables bandes dessinées comportant texte et image.

Objectif des activités:

Variable selon l'activité et l'âge des lecteurs, mais centrés sur une approche de la bande dessinée par l'image afin d'aboutir à la lecture du texte et à la production de bande dessinée.

Contenu du dossier:

- Une fiche de conseils pratiques "en vrac".

- Quelques autres suggestions d'activités:

  . l'incitation à l'expression écrite et orale
  . verbalisation du "non-dit"
  . les valeurs véhiculées par la bande dessinée

Exercice 1: bulles, appendices, images et textes

Exercice 2: le pensé et le parlé

Exercice 3: réinvestissement

QUELQUES CONSEILS D'ORDRE PRATIQUE

Nous avons déjà analysé ensemble la façon de:

choisir un objectif spécifique
choisir une activité en rapport avec celui-ci
choisir un support adéquat

Il y a toutefois un certain nombre de précautions qu'il faut prendre afin de ne pas "gâcher" la portée et l'efficacité de l'activité préparée. Il faut en particulier veiller à:

. la lisibilité des documents que l'on présente aux élèves (problème de la photocopie). Si l'exercice repose sur la lecture de détails de l'image et que la reproduction les rend imperceptibles, il ne pourra atteindre l'objectif fixé. De même, si vous demandez à des élèves de remplir des bulles et que celles-ci soient très petites la difficulté sera dissuasive pour l'enfant. Même problème en qui concerne la lisibilité des textes. Qu'il s'agisse de graphie ou de niveau de langue, veuillez à choisir un support qui convienne à vos élèves.

. la motivation des élèves. Ils aiment la bande dessinée mais leur motivation disparaîtra si l'activité est par trop scolaire ou si la bande dessinée ne leur est pas destinée. Veillez à choisir une BD aux personnages déjà connus et qui corresponde à leur maturité.

. respecter l'objectif de communication. Si vous faites créer une BD sans que le créateur n'ait de public, l'intérêt disparaîtra. Il faut donc prévoir et organiser soigneusement la communication et la rétroaction.

. le déroulement chronologique des activités. Ne faites pas créer une BD avant de présenter les codes (sauf si vous adoptez sciemment cette démarche pour mettre en évidence les besoins). Assurez-vous que chaque enfant soumis à un exercice:

. comprend les consignes

. a déchiffré les images correctement

. le choix de l'activité et du support en fonction de l'âge et des habiletés des élèves

La plupart des activités qui vous ont été proposées jusqu'à présent étaient plus particulièrement destinées à des élèves du 2e cycle, déjà habiles en lecture et en écriture et souvent, lecteurs assidus de bandes dessinées. Le choix de bandes dessinées que nous avons fait correspondait à leurs lectures habituelles.

Le choix d'activités et du support pour les élèves du 1er cycle ou pour les élèves qui éprouvent des difficultés à lire ou écrire est plus délicat car le nombre de bandes dessinées qui leur sont destinées et qui se prêtent à une exploitation pédagogique facile est plus restreint.

Toutefois, il est possible de leur faire vivre les activités de découverte des codes spécifiques de la bande dessinée, à condition de veiller à:

- Faire un choix de support pertinent (tenant compte de l'âge et des motivations).
- veiller à la simplicité des exercices et à la clarté des consignes.
- adapter les documents (taille des bulles et des caractères).
- réduire la part de l'écrit au profit de l'oral (PENSEZ A UTILISER LE MAGNETOPHONE).

QUELQUES AUTRES SUGGESTIONS D'ACTIVITES

L'INCITATION A L'EXPRESSION ORALE OU ECRITE A PARTIR DE L'IMAGE

En partant de la lecture de l'image et de l'enchaînement des vignettes, il est possible d'obtenir des productions verbales, orales ou écrites, très riches. La seule difficulté réside, une fois encore, dans le choix pertinent du support. Il vous faudra veiller à ce qu'il se prête à la production du vocabulaire et/ou des structures et discours que vous souhaitez faire objectiver et pratiquer.

Selon l'objectif que vous aurez retenu (acquisition, pratique, réinvestissement, création), vous prévilégierez des séquences ou des vignettes monosémiques ou polysémiques. Mais choisissez toujours des images "parlantes" et des situations évocatrices pour les élèves.

Ce type de travail permettra toujours une activité de passage du récit au dialogue ou vice-versa, mettant en évidence les styles de discours et l'opposition de l'écrit et du parlé.

LA VERBALISATION DU NON VERBALEMENT EXPRIME (idéogrammes, signes de ponctuation, graphies, bruitages, onomatopées, etc ...)

Les éléments d'expression non-verbale contenus dans les bulles peuvent servir de base à l'expression verbale. Ce mode d'expression est très fréquent dans la bande dessinée et très productif. Les enfants ont une compréhension intuitive de la signification de ce langage; elle peut être mise à profit pour "formaliser", verbaliser cette compréhension intuitive. Les élèves acquerront vite l'habileté à manier ces codes et sauront les utiliser d'une façon créative.
La bande dessinée sera alors un support très motivant à la lecture à haute voix en utilisant, par exemple, l'exercice de découverte du sens de lecture des bulles p. 63 , mais par l'intermédiaire d'une projection à l'épiscope et en supprimant la phase d'imagination de dialogues.

Vous trouverez dans les pages qui suivent un exemple de transposition d'exercices pour le 1er cycle, ou, les élèves qui éprouvent des difficultés p. 105:

- objectivation de la forme des bulles en relation avec les sentiments des personnages (exprimés par la mimique et devant s'exprimer par le texte).
- la forme des bulles en relation avec le pensé et le parlé.
- une possibilité de réinvestissement.

Vous remarquerez que le support de cette activité n'est pas une bande dessinée, mais que nous avons utilisé les cartons d'un JEU EDUCATIF d'expression orale, basé sur la lecture de l'image et la reconstitution de suites logiques d'images. Il en existe de nombreux et ils fournissent un support dont l'image est idéalement monosémique.

Faites preuve d'audace et d'imagination, n'hésitez pas ..., tout peut servir, à condition de savoir à qui, pour quoi et comment.

LES VALEURS VEHICULEES PAR LA BANDE DESSINEE

Jusqu'à présent dans cet ouvrage, nous avons volontairement évité tout jugement de valeur concernant la qualité artistique ou éducative des bandes dessinées que nous avons utilisées comme support à activités. Nous ne nous sommes, sciemment, préoccupés que de la richesse des images et des possibilités qu'elles offraient en matière d'exploitation pédagogique. Il est vrai que nous étions guidés dans notre choix par les lectures des enfants eux-mêmes, dans la mesure où il nous paraît nécessaire d'utiliser un support qui leur soit familier.

Mais la raison pour laquelle nous avons évité d'orienter notre analyse vers l'évaluation de la bande dessinée est autre. Nous touchons là, à un domaine où les opinions s'affrontent et ce travail se voulait essentiellement concret, pratique et destiné à tous et toutes, sans distinction idéologique.

Une observation, tant soit peu approfondie, des supports que nous avons utilisés mettra probablement en évidence une violence, un racisme et un sexisme latents et implicites. Ce choix n'a pas été fait à dessein mais nous n'avons pas cherché à éliminer les séquences ainsi "orientées", car, s'il est toujours possible de faire un choix différent, éliminant la "provocation", ne vaut-il pas mieux exploiter ce matériel pour faire "prendre conscience"? Pourquoi ne pas faire objectiver, avec simplicité, la "non-neutralité" des ouvrages destinés aux enfants?

Une mise en évidence des valeurs véhiculées par la bande dessinée trouvera ainsi sa place, et quelle place, parmi les nombreuses exploitations pédagogiques et éducatives de la bande dessinée.

DECOUVERTE DES FORMES DE BULLES
et de leurs APPENDICES en relation avec l'IMAGE et le TEXTE.

LES FORMES DE BULLES ET D'APPENDICES

- Exercice 1a
- Planche 1

Support: Une planche comportant une suite de vignettes très monosémiques, des bulles de grande dimension, sans texte. Des personnages aux mimiques très expressives et dans une situation telle que l'enfant puisse facilement s'identifier à eux.

Matériel: une planche par enfant.

Consignes:- Faire reconstituer le fil général de l'histoire racontée par les vignettes. Obtenir un consensus en vue de l'OBJECTIVATION COLLECTIVE de la communication et de son code. Faire donner un titre à la séquence.

- Faire observer les personnages et leur mimique, vignette par vignette, en insistant sur les humeurs et sentiments.

- Demander à chaque enfant (ou à des groupes de deux) d'imaginer ce que les personnages disent.

- Faire inscrire les dialogues dans les bulles (ou faire enregistrer au magnétophone).

- Procéder à L'OBJECTIVATION COLLECTIVE de la pratique du code (utilisez des transparents ou un épiscope). Les enfants étant invités à proposer leurs suggestions et à commenter celles de leurs camarades.

  - METTRE EN EVIDENCE LA FORME DES BULLES ET APPENDICES EN RELATION AVEC LES HUMEURS DES PERSONNAGES ET CE QU'ILS DISENT.

- Amener les enfants à systématiser le code de la forme de la bulle. Faire appel à leur imagination pour créer d'autres codes.

Hi-Hi...

Hi..Hi..

LE PENSE ET LE PARLE EN RELATION AVEC LES BULLES ET LES APPENDICES

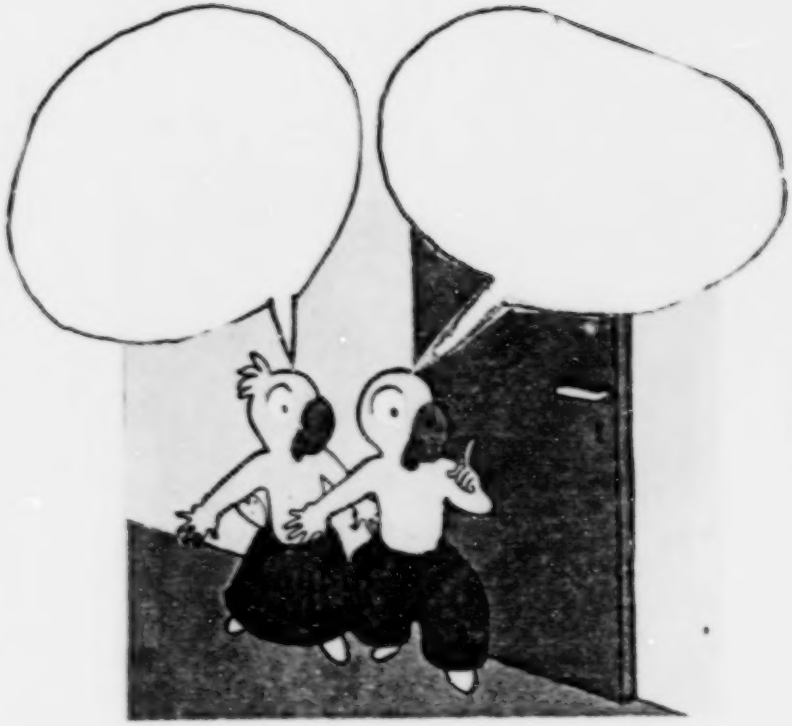
- Exercice Ib
- Planches J

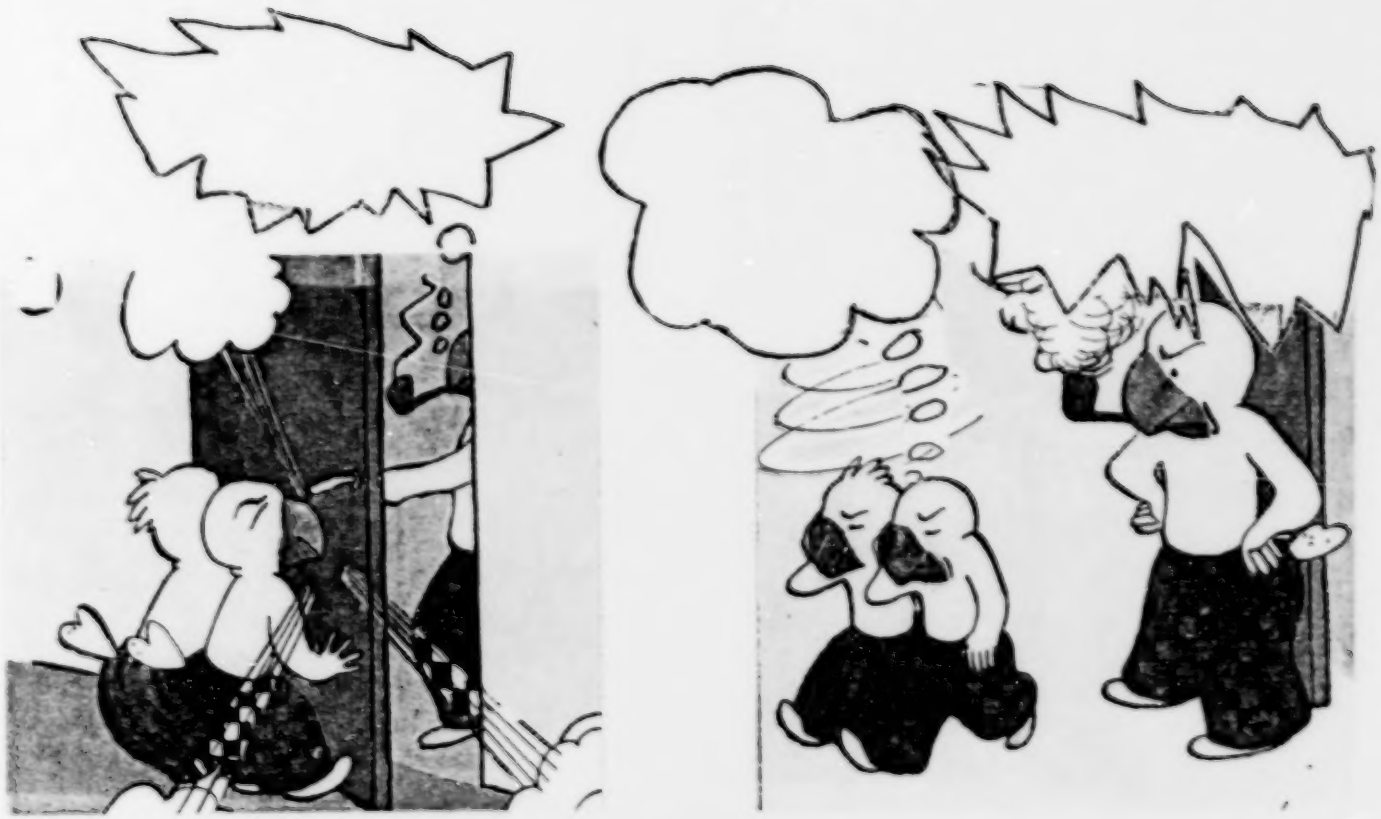
Support: Une planche comportant une suite de vignettes très monosémiques, des bulles de grande dimension, sans texte, mais dont les appendices soient parfois pointus (lorsque le personnage parle), parfois en bulles (lorsque le personnage pense). Veiller à ce que les deux formes de bulles précédemment étudiées soient présentes et que l'association entre les bulles, les appendices et les personnages soient pertinents.

Matériel: une planche par enfant.

Consignes:

- Faire raconter l'histoire dans son ensemble collectivement. Faire donner un titre.
- Faire observer les personnages et leurs mimiques (qui parle et qui ne parle pas?).
- Demander aux élèves de concevoir les dialogues.
- Faire inscrire les dialogues dans les bulles ou les faire enregistrer. Faire donner un titre.
- Procéder à l'OBJECTIVATION COLLECTIVE DU CODE DE COMMUNICATION (parlé et pensé et leur relation avec les bulles et appendices).
- Faire systématiser ce code par les enfants. Essayer de susciter des idées pour d'autres codes possibles.





REINVESTISSEMENT DES CODES ACQUIS

- Exercice Ic
- Planches K

Support: De même type que les deux précédents, toutefois, les bulles n'ont pas été rajoutées.

Matériel: une planche par enfant.

Consignes:

- Laisser les élèves procéder à leur guise (ou les encadrer encore une fois, selon le niveau et l'autonomie de vos élèves). Leur demander simplement de faire parler les personnages et d'inscrire (ou d'enregistrer) les répliques dans les bulles qu'ils auront préalablement dessinées.

  soit: . comprendre l'histoire, donner un titre
  . observer les personnages
  . dessiner des bulles
  . inventer les dialogues

- Objectivez l'utilisation du code, veuillez à ne pas donner l'impression qu'il n'y A QU'UNE SEULE SOLUTION possible et que toutes les autres sont fausses.

- Relevez les planches et échangez-les entre les enfants.

CETTE SERIE D'EXERCICES DOIT DEBOUCHER SUR LA CREATION D'UNE BANDE DESSINEE PAR LES ENFANTS. ELLES FERONT L'OBJET D'AFFICHAGES OU D'ECHANGES ET CONSTITUERONT UNE BANQUE DE "BD" POUR LA CLASSE.

III ; exercice 1 c

REINVESTISSEMENT

CODES VISUELS

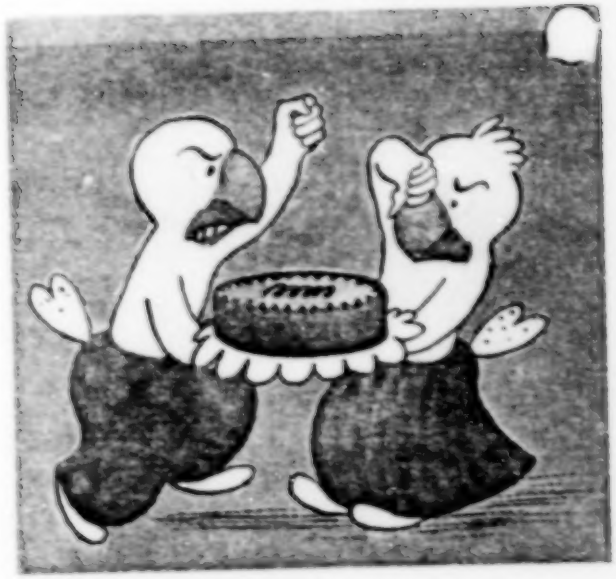
PLANCHE K 1

III : exercice 1 c

REINVESTISSEMENT

CODES VISUELS

PLANCHE K 2

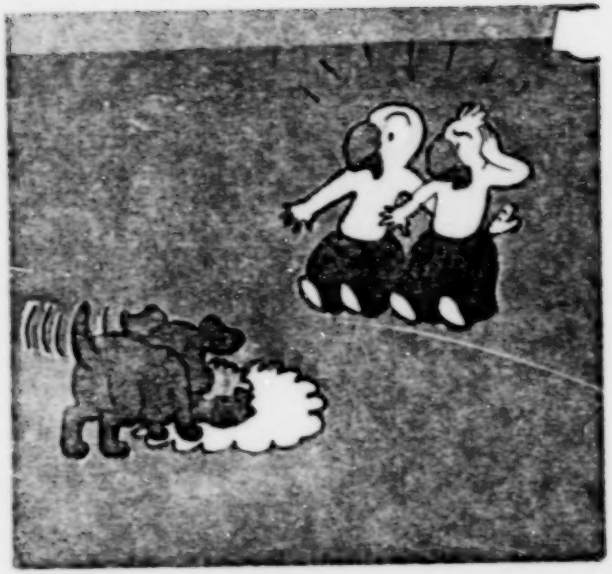


III : exercice 1 c

REINVESTISSEMENT

PLANCHE K 3

LES CODES VISUELS



CONCLUSIONS

Les possibilités d'exploitation pédagogique de la bande dessinée sont très nombreuses et inspirent de multiples et excellents guides pédagogiques. Les enseignant-e-s ne manquent d'ailleurs guère d'idées, dans ce domaine comme dans les autres. A notre avis, la difficulté d'intégration pertinente de la bande dessinée à la pratique pédagogique ne provient pas d'un manque d'"idées originales", mais de la nécessité de subordonner le choix du support aux objectifs pédagogiques. Ce qui implique l'habileté à l'analyse du support et par conséquent, une pratique et des connaissances minimales de la part des enseignant-e-s.

Nous espérons avoir apporté des éléments de réponse aux questions que se posent les professeurs sur l'utilité purement pédagogique de l'exploitation de la bande dessinée. Toutefois, nous insistons sur le fait que seule une réflexion personnelle et collective (au niveau de l'école, par exemple) à propos de la pédagogie adoptée, des objectifs poursuivis, du matériel disponible et des besoins des élèves, peut amener l'enseignant-e à intégrer ce matériel avec efficacité.

Nous voudrions aussi ajouter qu'il nous paraît dommage de ne pas déboucher sur la CREATION de bandes dessinées en utilisant un matériel didactique aussi stimulant que la "BD". Celà sera possible si les élèves ont été habilités à:

- reconnaître et utiliser les codes spécifiques du moyen de communication concerné, ici la BD.
- en inventer de nouveaux qui leur soient personnels.
- percevoir les rôles respectifs des éléments qui composent la bande dessinée (textes et images).

Ils seront alors capables de décoder et de produire des messages à base de TEXTES et d'IMAGES. Là encore, un piège guette l'enseignant-e. C'est la tentation de schématiser et d'uniformiser les productions des élèves, pour rendre l'objectivation et l'évaluation plus aisées. En effet, il ne nous paraît ni utile, ni souhaitable de faire produire des BD types, "idéales". En fonction de sa sensibilité, de ses habiletés, de ses goûts, de son âge et de sa personnalité, l'enfant produira une bande dessinée:

. dominée par l'image
. dominée par le texte
. ou équilibrée.

Il ne nous semble pas appartenir à l'enseignant-e de décider si l'élève doit produire un type de création ou un autre. En revanche, il se doit d'exiger la prise de conscience, par l'élève-créateur, de ce qu'il a créé. Il sera ainsi habilité à apprécier et à maîtriser sa production personnelle. Par là, il deviendra un lecteur critique et exigeant, capable de communiquer en tant que récepteur et émetteur grâce à la bande dessinée et par extension, par réinvestissement des habiletés et des connaissances acquises, à communiquer, tout simplement.

LES JEUX EDUCATIFS ET LEUR EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE

INTRODUCTION

L'INTEGRATION DU MATERIEL DIDACTIQUE A LA PRATIQUE PEDAGOGIQUE QUOTIDIENNE

ATELIER JEUX EDUCATIFS

LES JEUX EDUCATIFS ET LEUR EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE

Les jeux éducatifs font partie du matériel didactique que l'on retrouve dans presque toutes les classes du primaire. Toutefois, leur intégration pertinente à la pratique pédagogique suscite un certain nombre de questions de la part des enseignant-e-s qui les utilisent. Sans ignorer la valeur éducative du "jeu pour le jeu", de l'aspect purement ludique et récréatif du jeu éducatif de français, nous ne nous préoccuperons, en détail, que de leur aspect pédagogique, volontairement didactique.

Les questions les plus fréquentes que les enseignant-e-s nous ont posées sont les suivantes:

- Quelle est l'utilité pédagogique et éducative du jeu "du commerce"?
- Quels jeux choisir ou acheter?
- Comment intégrer le jeu éducatif à ma pratique?
- Comment faire jouer toute une classe de 25 élèves et exploiter pédagogiquement cette période?
- Comment sortir du jeu commercial "tout fait", "gadget" et faire créer des jeux aux enfants, puis exploiter ces créations?
- Quel lien établir entre le jeu et le programme?

L'atelier que nous proposons ne vise pas à fournir des réponses types à ces questions. Il cherche plutôt à aider l'enseignant-e à découvrir, par une démarche personnelle, les réponses aux questions qu'il ou elle pose par rapport à sa classe, sa pratique pédagogique, ses objectifs et son vécu. Il s'agit davantage d'inciter l'enseignant-e à objectiver sa démarche et ainsi, à l'intégrer à son enseignement, plutôt que de fournir un modèle standard.

SONDAGE PREALABLE

- Utilisez-vous les jeux éducatifs dans votre classe?
- Lorsque vous exploitez les jeux éducatifs, quels objectifs pédagogiques poursuivez-vous?
- Croyez-vous qu'il soit possible d'atteindre des objectifs fixés par le programme par l'exploitation pédagogique du jeu?
- Avez-vous déjà fait créer des jeux à vos élèves? Si oui, comment avez-vous procédé?
- Comment vos élèves procèdent-ils lorsqu'ils exploitent un jeu?
- Avez-vous fait une analyse des jeux que vous possédez et que vous faites utiliser?
- Avez-vous déjà entendu parler de jeux ouverts et de jeux fermés?

PEDAGOGIE DU JEU EDUCATIF
ET
PEDAGOGIE PAR LE JEU EDUCATIF

Comme pour la bande dessinée et,en fait, pour tout matériel didactique qui n'a pas été spécifiquement conçu pour être exploité pédagogiquement en classe, divers courants pédagogiques s'opposent.

Les uns n'admettent que "le jeu pour le jeu", considérant que l'aspect ludique et récréatif est pédagogiquement satisfaisant et que le jeu serait détourné de sa fonction s'il se mettait au service d'objectifs spécifiques d'apprentissages.

D'autres, préoccupés par les apprentissages décrits par le programme, souhaitent utiliser le jeu éducatif comme un moyen permettant d'atteindre des objectifs spécifiques.

D'autres enfin pensent qu'il est pertinent de se livrer à une pédagogie du jeu intégrant les divers savoirs à travers l'analyse et la création de jeux.

Tous s'accordent cependant à penser qu'il faut préserver l'aspect ludique et récréatif du jeu au risque de voir l'enfant se désintéresser du jeu s'il le perçoit comme une matière "scolaire" parmi d'autres.

Il nous semble qu'une attitude figée, "a priori", vis à vis des jeux éducatifs ne peut que conduire à des contre-sens d'utilisation. L'enseignant-e se doit donc d'explorer les jeux dont il dispose et ceux qu'il se propose d'acquérir afin de discerner leur spécificité et de faire, ainsi, un choix pertinent en fonction des objectifs qu'il poursuit et des caractéristiques du jeu.

C'est pourquoi nous proposons à l'enseignant-e , dans cet atelier une démarche d'exploration qui permette de classer le jeu et de parvenir à la définition d'objectifs d'une manière pertinente, ce qui lui permettra d'intégrer le jeu.

Nous distinguerons arbitrairement les activités de:

JEU POUR LE JEU: qui permettent à l'enseignant-e de se livrer à une observation des pratiques de leurs élèves et que nous ne détaillerons pas.

PEDAGOGIE DU JEU: se fixant pour but la création et l'appréciation de jeux.

PEDAGOGIE PAR LE JEU: qui débouche sur des apprentissages spécifiques.

Mais il apparaîtra clairement à l'observateur que ces finalités se mêlent dans la pratique.

LE JEU EDUCATIF ET LE PROGRAMME DE FRANCAIS A L'ELEMENTAIRE

Le programme d'étude du français au primaire met l'accent sur:

- la langue comme moyen de communication,
- l'importance égale à accorder à l'étude de la langue écrite et celle de la langue orale,
- la nécessité de pratiquer la langue en situation de communication signifiante,
- la réflexion des élèves sur les acquisitions et le processus de communication,
- l'intégration des savoirs et leur interdépendance.

L'exploitation de jeux éducatifs en classe doit pouvoir répondre, idéalement, à ces exigences. En effet, les élèves en train de jouer sont en <u>situation de communication signifiante</u>. La modification ou la création de jeux, ensuite échangés par les enfants, permettra la prise de conscience et l'<u>objectivation</u> des codes de communication spécifique aux jeux (discours incitatif et informatif). L'appréciation de jeux par une grille réalisée par les enfants les conduira à produire des discours expressifs. Il s'agira d'une <u>pratique signifiante</u> de la <u>langue orale</u>, puis <u>écrite</u>, <u>intégrant les savoirs</u> et faisant intervenir lecture, écriture et écoute dans un processus de communication utilisant la langue comme <u>instrument</u> privilégié.

Le jeu éducatif peut donc s'intégrer, sans artifice, à la pratique pédagogique conformément aux orientations du programme. Cette intégration sera possible à condition qu'élèves et professeur:

- découvrent les éléments qui constituent le jeu et qui en font la spécificité,
- comprennent le rôle de ces éléments et leurs interrelations,
- réinvestissent les acquisitions dans des productions,
- communiquent ces créations originales à d'autres,
- tiennent compte du retour d'information par la rétroaction.

I

ACTIVITES - PROFESSEURS

EXPLORATION DES JEUX EDUCATIFS

EXERCICE 1: EXPLORATION DU JEU

CONSIGNES:

- Prenez ou empruntez un jeu que vous ne connaissez pas.
- Partez à la découverte de ce jeu SANS REGARDER LE REGLEMENT.
- Utilisez le support matériel (cartes, jetons, cartons etc ...) et INVENTEZ un mode d'utilisation de ce support, en toute liberté.
- Lorsque vous aurez suffisamment exploré les diverses ressources du support, formulez un règlement. (PENSEZ AU MAGNETOPHONE).
- Comparez alors votre règlement à celui du fabriquant.
- Répondez ensuite aux questions qui suivent:

PISTES D'OBJECTIVATION:	OUI	NON
. Avez-vous été en mesure de reconstituer, globalement, le même règlement que l'auteur du jeu?	☐	☐
. A votre avis, vos élèves pourront-ils jouer avec ce jeu sans avoir recours au règlement et sans l'aide de quelqu'un qui connaisse le jeu?	☐	☐
. Ce jeu se fixe-t-il un objectif spécifique (relation avec les apprentissages et le programme)?	☐	☐
Si oui, lequel:		
. . . . .		
. Ce jeu présente-t-il des a v a ntages, à première vue, dans la perspective de son exploitation avec vos élèves?	☐	☐
Si oui, lequel:		
. Ce jeu présente-t-il un inconvénient?	☐	☐
Si oui, lequel:		
. Quelles modifications pourriez-vous alors envisager?		
. . . . .		

ESSAI DE DEFINITION PERSONNELLE

. Si vous avez répondu OUI à la premiere question:
Vous êtes en présence de ce que nous avons appelé un JEU FERME, dont le support a une signification monosémique.

. Si vous avez répondu NON à la première question:
vous avez utilisé un jeu que nous avons appelé OUVERT, dont le support a une signification polysémique.

. Essayez de donner une définition personnelle de ce que nous appelons:

JEU FERME: . . . . . .
. . . . . .

JEU OUVERT: . . . . . .
. . . . . .

ainsi que de ce que vous comprenez par:

SIGNIFICATION MONOSEMIQUE du support: . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

SIGNIFICATION POLYSEMIQUE du support: . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

SYNTHESE DES ACQUISITIONS

Un jeu éducatif comporte, comme tout jeu, un support,matériel ou non, qui sert de base à la conception d'un mode d'utilisation;c'est à dire d'une règle de jeu, matérialisée par un règlement écrit. Il existe une étroite dialectique entre ces deux éléments qui renvoie constamment de l'un à l'autre. C'est cette interrelation que nous venons d'explorer et qui nous permet de dire qu'il existe deux types de jeux: les jeux fermés et les jeux ouverts.

JEU FERME:

Vous avez probablement constaté que le support est suffisamment explicite pour vous permettre de jouer, sans avoir recours au règlement. IL INDUIT la règle du jeu d'une façon contraignante. Cela peut avoir lieu car ce support tient un langage MONOSEMIQUE, (mono: un) compris de la même façon par la plupart.

Rapport entre le support et le règlement:

Dans cette situation, le support joue un rôle prépondérant, le règlement prend alors une fonction d'ANCRAGE par rapport au support. Cette caractéristique du jeu FERME peut être exploitée pour faire jouer les élèves en AUTONOMIE, ou pour de jeunes élèves, lecteurs débutants.

JEU OUVERT:

Le support ne vous a sans doute pas permis de reconstituer un règlement identique à celui de l'inventeur. Vous avez soit inventé une autre règle, soit trouvé qu'il était impossible de jouer. Le support tient ici un langage POLYSEMIQUE. Ce qui permet une utilisation variée du support, si on le désire. Le support est non contraignant.

Rapport entre le support et le règlement:

Le support ne suffisant pas à induire la règle du jeu, si l'on poursuit un objectif lié à la règle du jeu, la lecture du règlement est nécessaire. Le règlement a, ici une fonction de RELAIS. Ce qui exige la clarté, la lisibilité, la pertinence du règlement et de sa rédaction et peut-être, sa modification pour permettre le jeu en autonomie.

N.B.: Nous utilisons les termes OUVERT, FERME, CONTRAIGNANT, NON CONTRAIGNANT sans aucune connotation de valeur positive ou négative. Ce sont des termes descriptifs recouvrant des possibilités d'exploitation différentes et spécifiques.

II

REPERCUSSION PEDAGOGIQUE

DE L'EXPLORATION

DES JEUX EDUCATIFS

REPERCUSSION PEDAGOGIQUE DE L'EXPLORATION DU JEU EDUCATIF

Voyons ensemble comment une analyse élémentaire du support et des règles peut vous aider à atteindre vos objectifs, à apprécier les acquisitions et à mieux résoudre les difficultés d'organisation et de déroulement des activités en classe.

La démarche d'intégration que nous proposons tient compte:

- des diverses attitudes des enseignant-e-s vis à vis de l'exploitation pédagogique du jeu éducatif (jeu pour le jeu, pédagogie du jeu, pédagogie par le jeu),
- des relations entre le support et le règlement (spécificité du jeu),
- des orientations et des recommandations du programme de français à l'élémentaire (objectifs et processus d'apprentissages).

Les étapes de cette démarches sont les suivantes:

. définition d'un besoin
. formulation de l'objectif pédagogique
. conception de l'activité
. choix des exercices correspondants
. choix du jeu (après exploration)
. prévision du déroulement de l'activité:
    . jeu et matériel didactique complémentaire
    . préparation du jeu si nécessaire
    . pratique et réinvestissement
    . objectivation et évaluation
    . communication

PEDAGOGIE PAR LE JEU

(mis au service d'un apprentissage et d'objectifs pédagogiques spécifiques)

Définition d'un besoin

Vous souhaitez utiliser les jeux éducatifs pour une mise en situation signifiante à la poursuite d'objectifs précis, vous pouvez alors décider d'inciter les élèves à:

Définition d'un objectif

Reconnaître puis à produire le discours incitatif et/ou informatif.

Démystifier l'usage du dictionnaire (acquisition et réinvestissement du vocabulaire et de l'orthographe.

Activité pédagogique

a) Faire modifier les règlements de jeux pédagogiques (au niveau d'un simple changement de formulation), ou rédiger les règles d'un jeu de tradition orale.

Les faire jouer à un jeu utilisant le dictionnaire comme support.

Exercices

a) Simplifier la formulation du règlement pour la rendre compréhensible pour des élèves apprentis-lecteurs.

Le jeu du dictionnaire (jeu de tradition orale, transcrit par Johanne Dufour, suppléante, pour sa classe de 5e-6e.

b) exercice inverse: enrichir la formulation trop laconique d'un jeu (travail sur le vocabulaire et les phrases complexes).
c) Rédaction des règles d'un jeu, connu des élèves.

Choix du type de jeu

a) JEU OUVERT dont le règlement soit indispensable pour permettre le jeu
b) JEU FERME comportant un règlement simple.

JEU OUVERT: toutes les inventions sont possibles à partir d'un objet comme le dictionnaire. (veiller par conséquent à la clarté du règlement).

Organisation de l'activité

* Voir l'activité-élèves p.183 "Le jeu du dictionnaire".

** Voir l'activité-élèves p.183 "Le jeu du dictionnaire".

PEDAGOGIE DU JEU
(intégration des habiletés)

Définition d'un besoin

Vos étagères sont peut-être encombrées de jeux qui ont cessé d'attirer les élèves et vous êtes lassé-e-s de faire des achats de jeux du commerce; et / ou vous souhaitez encourager la créativité de vos élèves. Vous pouvez alors:

Définition d'un objectif

Utiliser ces jeux comme moyen d'intégration des matières, discipline d'éveil provoquant la prise de conscience et développant l'esprit critique de vos élèves.

Amener par étapes, vos élèves à la découverte de leurs possibilités créatrices.

Activité pédagogique

Analyse du contenu du jeu, à l'aide d'une grille faite par les élèves. *

Création de jeux destinés à des camarades (de la même classe, ou plus jeunes, plus vieux, d'une autre école etc ...). **

Exercices

- Après avoir joué, faire utiliser une grille d'analyse du contenu
- Puis, faire réaliser une grille adaptée aux élèves, à partir d'une objectivation.
- Soumettre un jeu à l'examen de cette grille d'appréciation.
- Faire exécuter un travail de recherche sur un thème exploité par le jeu, afin de créer un autre jeu à partir du premier.

a) Faire créer une règle de jeu à partir d'un support existant.

b) Faire créer un jeu à partir de règles connues.

Choix du type de jeu

JEU FERME: les élèves peuvent travailler en autonomie.

JEU OUVERT: si le règlement est obscur il faut envisager de mener cette activité collectivement ou après avoir simplifié le règlement.

a) JEU OUVERT: plusieurs jeux différents seront créés et viendront enrichir la ludothèque du coin lecture de la classe.

JEU FERME: peu intéressant dans ce cas.

b) le résultat sera un jeu ouvert ou un jeu fermé; ce dont on peut faire prendre conscience aux aux enfants.

Organisation de l'activité

* Voir activité-élèves p. 174. "J'apprends en jouant".

** voir activité-élèves p. 186. "Je crée un jeu".

POSSIBILITE D'EXPLOITATION PEDAGOGIQUE EN FONCTION DU TYPE DE JEU UTILISE

* ex: activité ludique (jeu normal)

JEU FERME	JEU OUVERT
Possibilité de jeu en autonomie (sans intervention de l'adulte), même pour les élèves rebutés par la lecture de consignes.	Nécessité d'intervention de l'adulte pour aider les élèves ayant des difficultés. Possibilité d'organiser un travail d'équipe entre les enfants de niveaux différents. Possibilité d'utiliser des "élèves animateurs" connaissant le jeu.

L'enseignant-e peut se servir de sa connaissance préalable des jeux pour répartir ceux-ci entre les élèves en vue des objectifs qu'il se fixe et de l'intervention qu'il est en mesure de fournir.

* ex: création d'un nouveau règlement

JEU FERME	JEU OUVERT
Possibilité d'objectivation collective, du fait de la convergence des règlements reconstitués par les élèves. Possibilité d'un objectif unique: travail sur le discours incitatif et informatif.	Mise en évidence de la lecture individuelle du support. Nécessite un travail d'objectivation en petits groupes. Incite à pratiquer des activités de groupe, différenciées, style ateliers. Incite à la création.

REINVESTISSEMENT PEDAGOGIQUE DES ACQUISITIONS

- Vous trouverez dans les pages suivantes une grille d'appréciation-professeur que vous pourrez utiliser avant de présenter un jeu nouveau à vos élèves,ou après les avoir vu jouer avec un jeu.

- Vous trouverez aussi une grille d'observation que vous pourrez utiliser durant le jeu,afin de fonder votre appréciation sur des faits(verbaux et non-verbaux) et non seulement sur une simple impression.

Ces grilles devraient vous aider à réaliser de petites fiches descriptives du jeu vous permettant (d'un coup d'oeil) de connaître les possibilités pédagogiques du jeu. Nous vous suggérons de faire, ou de faire faire, cette fiche pour chacun des jeux que vous possédez et, même, de la mettre dans le jeu. Ainsi lorsque vous passerez ce jeu à un autre professeur, il pourra savoir rapidement si ce jeu lui convient.

D'autres instruments de travail facilitant l'intégration des jeux éducatifs à votre pédagogie vous sont proposés:

. des fiches d'accompagnement de jeux réalisées à partir de leur exploration et de leur analyse.

. une bibliographie

. la liste des jeux mentionnés.

1. ACTIVITE-PROFESSEUR

GRILLE D'APPRECIATION *
DE JEUX EDUCATIFS

Nom du jeu: . . . . . JEU OUVERT ☐

Age des joueurs: . . . . . JEU FERME ☐

1. Quelle est la durée approximative du jeu? . . . minutes

		oui	non
2.	Les enfants aiment-ils ce jeu? Pourquoi?	☐	☐
3.	Les consignes du règlement sont-elles claires? Sinon, qu'envisagez-vous de faire?	☐	☐
4.	Ce jeu est-il adapté à tous vos élèves?	☐	☐
5.	Quelles sont les difficultés que présente ce jeu? . . . . . Comment y remédier?		
6.	Est-il possible pour les enfants de s'auto-évaluer avec ce jeu?	☐	☐
7.	Le travail de groupe est-il possible?	☐	☐
8.	Ce jeu est-il centré sur un objectif pédagogique? Lequel?	☐	☐
9.	Ce jeu permet-il l'intégration des matières? Lesquelles?	☐	☐
10.	Ce jeu se prête-t-il à des modifications?	☐	☐
11.	Ce jeu incite-t-il à la création?	☐	☐
12.	Quelles sont les qualités ludiques et récréatives de ce jeu?		

13. Ce jeu est-il basé sur la compétition? ☐ ☐

14. Quelles sont les valeurs négatives véhiculées par le support (morales ou sociales)?

- ☐ sexiste
- ☐ raciste
- ☐ stéréotypes des classes sociales
- ☐ autres

* Vous pouvez utiliser cette grille avant et/ou après que les enfants aient joué avec le jeu.

I ACTIVITE-PROFESSEUR

GRILLE D'OBSERVATION DE COMPORTEMENT DES ELEVES

Identification du jeu	Ouvert ☐ Fermé ☐ Titre du jeu:	
Eléments observés	Comportement verbaux	Comportement non-verbaux
Intérêt pendant le jeu		
Attention		
Communication		
Difficultés rencontrées		
Clarté des consignes		
Nécessite l'aide de l'adulte		
Suggestions de modifications		
Objectifs pédagogiques atteints		
Autres éléments		

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT DU JEU

AUTO-CORRECT-ART

Description: ce jeu consiste à répondre à des questions et à vérifier ses réponses à l'aide du dessin formé au verso.

Age: 3 ans et plus

Ouvert/fermé: ouvert. (les enfants inventent plusieurs façons de jouer à ce jeu).

Objectifs pédagogiques:
- activité ludique
- autonomie (auto-correction)
- peut varier selon les fiches

Positif:
- l'enfant est maître de ses apprentissages
- l'enfant va à son rythme
- lors d'atelier les enfants fonctionnent en autonomie
- les enfants pourront créer des fiches

Négatif:
- les petits cahiers intéressent plus ou moins les enfants. Il faut procéder à une période d'exploration et de manipulation du jeu avant de donner les fiches.

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT DU JEU

LA MAISON DES SONS

Description: il s'agit de mettre dans la maison, les mots qui ont le même phonème.

Age: 5-8 ans

OuvertFermé: ouvert. (les enfants ne retrouvent pas, seuls, les consignes du jeu).

Objectifs pédagogiques: discrimination auditive des phonèmes.

Positif: - constitue une banque d'illustration de mots contenant des phonèmes étudiés.
- les dessins sont intéressants
- les cartons se manipulent bien

Négatif: -puisque le nouveau programme de français part du vécu de l'enfant et non du phonème à étudier, il faudra adapter le jeu pour l'intégrer à sa pédagogie.

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT DU JEU

LOTO DE LECTURE

Description: ce jeu consiste à remplir les cases avec les lettres du mot qui est illustré.

Age: 6-9 ans

Ouvert/fermé: fermé. (les enfants peuvent y jouer sans consigne).

Objectifs pédagogiques: - activité ludique
- développer l'orthographe.

Positif: - présentation des consignes claires et pas trop longues
- images évocatrices
- adapté pour les enfants de 6-7 ans

Négatif: - besoin de la présence du professeur pour la correction
- peu de mots représentés, donc les enfants se lassent vite du jeu.

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT DU JEU

JEU DU DICTIONNAIRE

Description: ce jeu consiste à deviner sans l'aide du dictionnaire le sens d'un mot inconnu et à le vérifier dans le dictionnaire.

Age: 9 ans et plus

Ouvert/fermé: ouvert. (il faut connaître les règlements pour y jouer).

Objectifs pédagogiques:
- activité ludique
- familiarisation et intégration du dictionnaire à la vie de classe.
- développement de la compréhension de texte
- outil d'observation pour mieux connaître l'enfant.

Positif:
- développe l'habileté de la synthèse des idées.
- révélateur de la difficulté des enfants dans la synthèse et la compréhension de texte.
- beaucoup d'adaptations possibles: chercher des synonymes, des antonymes, etc ...

Négatif:
- pour les enfants de 9 ans, il est difficile de faire une définition qui ressemble à celle du dictionnaire, il faut la présence du professeur.

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT DU JEU

BIG BOGGLE

Description: ce jeu consiste à trouver des mots à partir de la position des lettres dans le boîtier.

Age: 9 ans et plus

Ouvert/fermé: fermé. (pas beaucoup de possibilités de création). Les enfants découvrent seuls les règlements du fabricant.

Objectifs pédagogiques:
- développer l'observation, la concentration
- développer l'orthographe et le vocabulaire
- favoriser la recherche dans le dictionnaire.

Positif:
- développe des activités pédagogiques de français
- favorise le "besoin" du dictionnaire
- développe l'esprit critique: discussion sur l'écrit du mot.

Négatif:
- stressant (minutage)
- fait beaucoup de bruit (brassant les dés)
- pas de place à la créativité
- les règlements sont pour des adultes.

COMMENTAIRES D'ENSEIGNANTES SUR DES JEUX EDUCATIFS EXPLORES LORS D'ECHANGES A LA DIDACTHEQUE.

- 1er cycle:

IMPRIMONS CHIFFRES ET LETTRES

. Le vocabulaire utilisé est d'un niveau abordable pour les élèves du 1er cycle.

. Les consignes sont simples et claires.

. Le jeu est intéressant.

en revanche,

. Il ne comporte que des majuscules, alors que l'enfant écrit en minuscules et il n'y a donc aucun accent.

. Il est de manipulation difficile, il faut appuyer très fort pour estampiller.

DOUBLE DOMINO

. Jeu amusant et motivant

. Susceptible d'être facilement aménagé et transformé

. L'élève peut y rejouer, plusieurs fois

. Il développe la communication entre enfants, qui peuvent coopérer.

en revanche,

. Il exige des qualités d'observation (il peut donc être utilisé pour les développer, à condition d'encadrer l'enfant).

. Son utilisation est difficile pour les élèves de 1ère et 2e année.

. L'aide de l'adulte est souvent nécessaire.

- 2e cycle:

SPRINT

. Jeu compliqué, peu modifiable

. Exige la connaissance préalable des verbes

. Les difficultés s'ajoutent les unes aux autres, il faudrait simplifier les règles et jouer en deux temps (ne pas avoir à trouver en même temps le verbe et le temps).

. Les consignes sont peu claires.

. La difficulté pénalise les élèves en difficulté.

en revanche,

. On pourrait faire jouer les enfants en collaboration (l'un cherchant, l'autre vérifiant).

. Il serait bon de créer un autre jeu sur le même principe, mais simplifié et avec un support-image moins spécifiquement destiné aux garçons.

. Il convient mieux aux bons élèves. Et peu d'enfants le choisissent spontanément.

LES MOTS CROISES DE NATHAN

. Très utilisés et très appréciés des élèves.

. Valorisant au début.

. Le fait que chaque élève dispose de sa grille personnelle est positif.

en revanche,

. Le système de pointage est pénalisant, un enfant qui a des difficultés se retrouvera à zéro.

. Les dessins ne sont pas bien adaptés au vocabulaire des élèves.

. Il y a des problèmes de lecture d'image, comme au LOTO DE LECTURE.

QUIZZLE

. Jeu assez proche du Scrabble.

. Plaisant, peu cher, accessible à de jeunes enfants.

. Jeu "ouvert", se prêtant à toutes sortes de variations.

. On pourrait revoir les règles afin d'encourager le travail de groupe et supprimer la compétition.

. On pourrait aussi encourager l'auto-notation.

ANAGRAM ET MOTS CROISES

. Remporte peu de succès.

. Forme, présentation, matériel peu satisfaisants.

. La limite de temps défavorise les enfants nerveux.

. On pourrait s'en servir pour le calcul mental.

BIBLIOGRAPHIE

. BARATTA-LORTON, Mary. Faites vos jeux. Editions du Renouveau pédagogique (ERPI), 4304, 1980 (101 activités de manipulation pour les tout-petits).

. BEAUDOIN, Manon, DALPE-BISSONNETTE, Christiane. Jeux éducatifs et apprentissage du français, Montréal, Université de Montréal, Faculté des Sciences de l'éducation, PPMF, 1980 (critères d'évaluation des jeux linguistiques et analyse de neuf jeux).

. DEBYSER, F. et al ... Jeux et enseignement du français, un numéro semi-spécial du FRANCAIS DANS LE MONDE, août-septembre 1976, no 123 (jeux du BELC, jeux linguistiques, jeux de dramatisation, de simulation etc ...).

. LEQUEUX, Paulette. Jouer ... pour le plaisir, Paris, ed. Colin-Bourrelier, 1979. (1140 jeux pour la maison, la classe, la salle de jeux etc ...).

. PORCHER, Louis, MARIET, François, FERRAN, Pierre. A l'école du jeu, Paris, ed. Bordas pédagogique, 1978. (typologie des jeux, psychologie des jeux, insertion du jeu dans la pédagogie).

LISTE DES JEUX MENTIONNES

MD-17 1134	Sprint, jeu éducatif pour l'apprentissage des verbes. Ed. FM.	p. 166-188
MD-17 1153	Double Domino, Ed. Ravensbury.	p. 166
MD-17 2051	Auto-Correct-Art, Ed. Placide.	p. 156
MD-17 2167	Quizzle, les mots croisés pour toute la famille, Ed. Copp Clark Limited.	p. 167
MD-17 2193	Grand jeu des mots croisés Nathan, Ed. Fernand Nathan.	p. 167
MD-17 2194	Imprimons lettres et chiffres, Ed. Fernand Nathan.	p. 166
MD-17 2196	Anagram, Ed.Fernand Nathan	p. 167
MD-17 2224	La maison des sons, Ed. Fernand Nathan	p. 158
MD-17 2536	Big Boggle, Ed. Parker Brothers	p. 164
MD-17 2192	Loto de lecture, Ed. Fernand Nathan	p. 160

III

ACTIVITES - ELEVES

J'APPRENDS EN JOUANT (ELEVES SACHANT LIRE)

J'ENRICHIS LE COIN JEU (LECTEURS CONFIRMES)

JE CREE UN JEU (TOUS NIVEAUX)

J'APPRENDS EN JOUANT

Public concerné

Cette activité est destinée aux enfants qui savent lire. Elle sera d'une grande utilité au professeur qui observera les élèves, afin de savoir comment ils abordent un jeu nouveau.

Objectif de l'atelier

. professeur: découvrir la manière dont les enfants abordent un jeu nouveau et faire évaluer le jeu par les élèves.

. élève: Habiliter les élèves à porter un jugement intègre à partir d'une analyse structurée.

Organisation de la classe

Le professeur qui veut faire cette observation correctement, doit être à l'écoute d'un groupe en particulier. Il devra donc diviser sa classe en équipes:

. soit à l'intérieur d'ateliers où les autres enfants peuvent être autonomes,

. soit donner aux autres équipes des jeux connus et fermés. Vous saurez les acquisitions que les enfants pourront faire sans votre aide,

- A l'équipe que vous encadrerez, donnez un jeu nouveau (ouvert ou fermé).

CONSIGNES:

a) EXPLORATION ET APPRECIATION DU JEU PAR LE PROFESSEUR:

Explorez le jeu avant de le donner à vos élèves et posez-vous les questions suivantes (ou celles de la grille d'appréciation-professeur, plus complètes: p. 152):

- S'agit-il d'un jeu ouvert ou fermé?
- S'il s'agit d'un jeu ouvert
  - . A votre avis, vos élèves liront-ils le règlement de ce jeu, sans difficulté?
  - . Que pensez-vous de la présentation des règles du jeu? (caractères, disposition etc ...)?
  - . Que pensez-vous de la longueur du texte ,du niveau de langue et du vocabulaire utilisés?
  - . L'ordre dans lequel les consignes et les informations sont données est-il satisfaisant?
- Si vous estimez que les élèves auront du mal à utiliser ce règlement, que pouvez-vous envisager pour leur venir en aide?

b) PRATIQUE DU JEU PAR LES ELEVES ET OBSERVATION PAR LE PROFESSEUR:

Donnez le jeu à un groupe d'élèves et demandez-leur de jouer à ce jeu sans le modifier.

- . Observez ce que font les élèves, leur façon de procéder. Vérifiez votre hypothèse (jeu ouvert ou fermé, motivant, etc ...)
- . Arrêtez le jeu lorsque vous le jugez bon.

c) OBJECTIVATION:

- Objectivez la valeur pédagogique et récréative de ce jeu, avec le groupe d'enfants qui vient d'y jouer,en posant les questions de la grille d'appréciation-élèves (p. 171) ou bien celles qui suivent:

1. VALEUR RECREATIVE DU JEU:

Demandez-leur: . S'ils ont aimé le jeu. Pourquoi?
. Ce qui les a intéressés.
. Ce qui les a amusés.
. S'ils aimeraient y rejouer.
. etc ...

2. LE CONTENU EDUCATIF DU JEU:

Demandez-leur si, à leur avis;

. ils ont appris des mots nouveaux,
. ils ont amélioré leur orthographe,
. ils ont travaillé sur la construction des phrases,
. ils ont pratiqué des notions de grammaire (les temps, etc ...).

3. LES APPRENTISSAGES:

Demandez-leur si le jeu les incite à:

. utiliser le dictionnaire,
. observer attentivement le support,
. avoir recours à l'écrit,
. imaginer,
. déduire .

4. ATTITUDES ET COMMUNICATION:

Demandez-leur si le jeu favorise:

. la discussion, la conversation,
. l'écoute des autres,
. le travail d'équipe,
. la compétition.

5. REINVESTISSEMENT:

Les enfants composent et remplissent une "grille d'appréciation" qui pourra être utilisée pour analyser tous les jeux éducatifs

de la classe. Afin de vérifier sa pertinence, ils la font remplir par une autre équipe,ce qui permet au groupe d'avoir une rétroaction sur sa grille.

Voici une grille composée par des élèves de 6e année de la classe de Mariette St-Pierre-Poliquin. Les enfants se sont inspiré de la grille de Manon Beaudoin et Christiane Dalpé-Bissonnette dans leur livre "Jeux éducatifs et apprentissage du français".

Plusieurs groupes d'enfants l'ont utilisée; vous trouverez à la suite de la grille, leur appréciation de quatre jeux éducatifs.

GRILLE D'APPRECIATION - ELEVES *

IDENTIFICATION

Nom du jeu: . . . . . .

Age des joueurs: . . . . . .

Jeu ouvert ☐ Jeu fermé ☐

	pas du tout	un peu	moyennement	beaucoup
A) APPRECIATION GLOBALE				
1. Je recommande ce jeu	0	1	2	3
B) CONVENANCE PAR RAPPORT A L'AGE DES JOUEURS				
2. Je trouve que ce jeu est adapté à l'âge des joueurs	0	1	2	3
C) PARTICIPANTS				
3. Ce jeu amuse un enfant seul	0	1	2	3
4. Ce jeu amuse plusieurs enfants	0	1	2	3
5. Ce jeu nécessite l'aide de l'adulte	0	1	2	3
D) PRESENTATION MATERIELLE				
6. Ce jeu est attirant (l'emballage, le format, les couleurs, les pièces du jeu)	0	1	2	3
E) VALEUR RECREATIVE				
7. J'ai trouvé ce jeu amusant	0	1	2	3
8. Ce jeu a gardé mon intérêt jusqu'à la fin	0	1	2	3
F) VALEUR EDUCATIVE				
9. Ce jeu m'a permis d'échanger avec mes amis	0	1	2	3
10. Ce jeu me demande d'être attentif aux propos des autres	0	1	2	3
11. Ce jeu développe mon vocabulaire	0	1	2	3
12. Ce jeu m'aide à connaître mon orthographe	0	1	2	3

13.	Ce jeu m'aide à construire des phrases	0	1	2	3
14.	Ce jeu m'invite à la recherche (dictionnaire)	0	1	2	3
15.	Ce jeu me demande de réfléchir	0	1	2	3
16.	Ce jeu me demande d'observer	0	1	2	3
17.	Ce jeu développe ma créativité	0	1	2	3

* Grille inspirée directement de la grille d'observation, destinée à être remplie par le professeur en présence des élèves de:

. Manon Beaudoin et Christiane Dalpé-Bissonnette: "JEUX EDUCATIFS ET APPrENTISSAGE DU FRANCAIS", in LE FRANCAIS A L'ECOLE PRIMAIRE, monographie publiée par La faculté des Sciences de l'éducation de l'Université de Montréal, PPMF.

GRILLE D'APPRECIATION

COMPILATION DES GRILLES REMPLIES PAR DES ENFANTS.

IDENTIFICATION:

Nom du jeu: . Voici quatre (4) jeux évalués par des petits groupes d'enfants qui ont joué au jeu selon les règlements du fabricant

CLASSE DE 6e:

	Auto-correct-art (4 enf)	Boggle (5 enfants)	Dictionnaire (6 enf)	Alpha-jeu (7 enfants)
A) APPRECIATION GLOBALE				
1. Je recommande ce jeu	3	2	3	2
B) CONVENANCE PAR RAPPORT A L'AGE DES JOUEURS				
2. Je trouve que ce jeu est adapté à l'âge des joueurs	3	3	3	2.5
C) PARTICIPANTS				
3. Ce jeu amuse un enfant seul	3	0	0	0.5
4. Ce jeu amuse plusieurs enfants	2	3	3	3
5. Ce jeu nécessite l'aide de l'adulte	1	0	2.5	0
D) PRESENTATION MATERIELLE				
6. Ce jeu est attirant (l'emballage, le format, les couleurs, les pièces du jeu).	3	2	-	2
E) VALEUR RECREATIVE				
7. J'ai trouvé ce jeu amusant	3	3	3	2.5
8. Ce jeu a gardé mon intérêt jusqu'à la fin	3	2	3	1.5
F) VALEUR EDUCATIVE				
9. Ce jeu m'a permis d'échanger avec mes amis	5	3	2	2
10. Ce jeu me demande d'être attentif aux propos des autres	1	2	2	2.5

11.	Ce jeu développe mon vocabulaire	2.5	3	2.5	3
12.	Ce jeu m'aide à connaître mon orthographe	2.5	3	2.5	3
13.	Ce jeu m'aide à construire des phrases	1.5	2	2.5	1
14.	Ce jeu m'invite à la recherche (dictionnaire)	0.5	3	3	1.5
15.	Ce jeu me demande de réfléchir	3	3	3	2.5
16.	Ce jeu me demande d'observer	3	3	2.5	2.5
17.	Ce jeu développe ma créativité	3	3	2.5	2.5

J'ENRICHIS LE COIN JEU

Public concerné

Cette activité est destinée aux élèves de l'élémentaire lisant couramment.

Objectifs de l'atelier

. Faire pratiquer et objectiver le discours incitatif aux élèves, dans un but de communication.

. Enrichir le coin jeu, grâce à d'autres jeux, ne demandant que peu de matériel et déjà connus par un certain nombre d'enfants.

Organisation de la classe

. Le professeur divise sa classe en équipes de quatre élèves.

. Chaque équipe prépare un jeu (voir le déroulement de l'activité à la page suivante).

. Pour faire l'objectivation, le professeur placera:

- une équipe qui ne connait pas le jeu, en situation de jeu
- l'équipe qui a rédigé le règlement du jeu, en observation active (ils prennent des notes ou enregistrent* les interventions qu'ils-elles vont faire)
- les autres équipes, en atelier, où les enfants pourront être autonomes (arts plastiques, lecture, jeux fermés, fiches, etc ...).

* Pour enregistrer dans la classe et avoir un bon enregistrement, voir la section sur le magnétophone p.201.

Déroulement de l'activité

Consignes:

1. Amorcez l'activité: à partir d'un besoin ressenti par la classe, tel que celui d'enrichir le coin-jeu (que les jeux ne soient pas assez nombreux ou qu'ils aient cessé d'intéresser les enfants). La décision de modifier les règlements de certains jeux trop compliqués doit s'en suivre.

2. Faites choisir un jeu par une équipe de quatre élèves, après une discussion sur les jeux disponibles et qu'ils connaissent.

3. Faites jouer les élèves de cette équipe, puis demandez-leur de formuler un règlement plus conforme à leur goût et à leurs habiletés. Faites-le enregistrer.

4. Faites objectiver ce règlement (discours incitatif) par un autre groupe d'élèves ou par la classe entière: clarté, précision, ordre des consignes etc ... en utilisant l'enregistrement.

5. Faites alors écrire ce règlement (rétroaction) qui sera déposé dans la boîte du jeu, et viendra redonner vie à un jeu que les élèves rejetaient, du fait de la complexité du règlement.

6. Faites jouer un autre groupe d'élèves pour faire apprécier le résultat obtenu.

Voici un exemple de formulation de règlement réalisé par Johanne Dufour, stagiaire de Marcel Poliquin en classe de 5e et 6e:

LE JEU DU DICTIONNAIRE.

LE JEU DU DICTIONNAIRE

Le but de ce jeu est de deviner, sans l'aide du dictionnaire, le sens d'un mot qu'on ne connaît pas.
Ex: Savez-vous ce que signifie IPECACUANA?
(Ne vous en faites pas, moi non plus).

Pour jouer, il nous faut un dictionnaire, du papier et un crayon pour chaque joueur.
Il faut être trois joueurs ou plus ... au fond, plus on est de fous plus on rit!

On commence par désigner un meneur de jeu. Le meneur a le dictionnaire en main et y trouve un mot dont personne autour de la table ne connait la signification. (Ex: IPECACUANA). Il dit ce mot aux autres joueurs et chacun écrit une définition imaginaire, du style dictionnaire. Le meneur lui, écrit la vraie définition en la simplifiant de façon à ce qu'elle ne ressemble pas trop à une définition du dictionnaire. Le meneur ramasse toutes les définitions, il les numérote et les lit une à une (sans dire qui l'a écrite). Pendant que le meneur lit, les joueurs écrivent sur un bout de papier le numéro de la définition qu'ils croient la bonne (chacun pour soi). Le meneur peut relire deux fois.

Lorsque tous ont voté, on calcule les points

- Ceux qui ont voté pour la bonne définition ont cinq (5) points et dans ce cas le meneur a zéro.

- Si personne n'a voté pour la bonne définition, le meneur a cinq (5) points.
- Le joueur dont la définiton reçoit:

  1 vote, a trois (3) points
  2 votes, a six (6) points
  3 votes, a neuf (9) points, etc ...

BONNE CHANCE! ET AMUSEZ-VOUS BIEN.

JOHANNE

JE CREE UN JEU A PARTIR D'UN AUTRE

Public concerné

Les élèves du 1er et du 2e cycle de l'élémentaire et le professeur s'il le désire.

Objectifs de l'atelier

- Familiariser les enfants avec les composantes du discours incitatif et/ou informatif.
- Intéresser les enfants aux jeux qui n'étaient plus utilisés, par de nouveaux règlements.
- Réutiliser un jeu qui était incomplet, par des règlements adaptés à son contenu actuel.

Organisation de la classe

- La classe est divisée en équipes (environ 4).
- Toute la classe peut travailler sur la création de jeu en même temps.
- L'objectivation se fait avec une autre équipe qui aura expérimenté le jeu. Puisque toutes les équipes n'auront pas terminé en même temps, le professeur pourra assister à une partie de l'objectivation et aura une idée du déroulement de celle-ci.

Déroulement de l'activité

Consignes:

1. Amorcez l'activité en faisant ressortir la nécessité de modifier certains jeux, trop simples, incomplets, ou trop compliqués, qui se trouvent dans la classe et ne sont plus utilisés. La décision de créer de nouveaux jeux à partir des anciens doit s'en suivre.

2. Faites choisir un jeu à des groupes d'enfants (4), il doit s'agir d'un jeu OUVERT, sinon les nouveaux règlements seront identiques aux premiers (le professeur peut placer ici un exercice de découverte des jeux ouverts et des jeux fermés s'il le juge utile).

3. Faites inventer de nouveaux règlements à partir du support, en laissant la possibilité aux enfants d'ajouter du matériel, à leur guise.

4. Faites-les enregistrer. Puis procédez à l'échange des jeux enrichis de leurs nouveaux règlements. Faites jouer les équipes puis procédez à l'objectivation de la qualité et de la formulation des règlements et du discours incitatif et informatif.

5. Faites procéder à la rétroaction, en intégrant dans la rédaction des nouveaux règlements les critiques et suggestions des expérimentateurs

6. Faites jouer d'autres équipes avec ces nouveaux jeux et déposez ces nouveaux règlements dans les boîtes de jeux du coin jeu.

   Nous vos proposons à titre d'illustration, un jeu composé par deux élèves de la classe de 6e de Mariette St-Pierre-Poliquin. Ces deux élèves ont créé ce règlement à partir d. jeu "Sprint" des éditions FM. Elles ont fait un choix parmi les éléments du support et ont ainsi simplifié ce jeu, dont les règles sont longues et complexes.

JEU CREE PAR DES ELEVES DE 6e
SUR LE SUPPORT DU JEU "SPRINT"

LES EXERCICES

Matériel utilisé: le damier (carton), un dé blanc, un dé vert, six (6) pions.

Règlements:

1. Le dé blanc est pour avancer.
2. Le dé vert pour les silhouettes et les carrés unis.
3. Les flèches rouges indiquent où elles te mènent.
4. Si tu tombes sur une case unie ou avec une silhouette noire, tu brasses le dé vert. Si tu réponds bien à toutes les questions sur du dé, tu avances de deux cases.
5. N'oublie pas que l'on ne peut pas jouer deux fois de suite le dé vert.
6. Si tu as un six (6) sur le dé blanc, tu rejoues deux fois.
7. Quand tu tombes sur le dé vert, ton voisin de gauche vérifie si tu as les bonnes réponses,
8. Il faut un trois (3) pour commencer le jeu.
9. Pour répondre aux questions il ne faut pas dépasser le temps de 60 secondes.
10. Quand tu dépasses le temps de 60 secondes, tu recules de deux.
11. Après le temps, tu regardes dans le dictionnaire pour en trouver une et si tu en trouves, tu avances d'une case.
12. Si tu tombes sur 46, tu retournes au départ.
13. Au départ, quand tu as trois (3), il faut que tu rejoues le dé pour avancer.
14. Les voisins ne peuvent pas aider celui qui répond aux questions.
15. Usage du dictionnaire, pour vérifier.
16. A la fin, il faut arriver juste.
17. On peut jouer de 1 à 6 personnes.

Fait et créé par Sonya Tremblay et Sylvie Lévesque.

CONCLUSIONS

En guise de conclusions, nous vous soumettons celles d'un groupe d'enseignantes de St-Anaclet, venues vivre un atelier d'exploration des jeux éducatifs à la Didacthèque du PPMF/UQAR:

"Ca peut paraître bizarre, mais je n'aurais jamais pensé à modifier les règlements des jeux dans ma classe."

"Maintenant j'ai le goût de ressortir les vieux jeux, il y en a plein les boîtes et je ne les utilisais plus."

"On ne joue pas assez avec les jeux des élèves, Même entre nous, professeurs. J'apprends beaucoup en jouant avec le jeu AVANT les élèves et même avec un autre adulte."

"Nous avons dû nous poser plusieurs fois la question "qu'est-ce que nous sommes en train de faire? Comment est-ce que je m'y prends pour ça?" Ces questions là je veux m'en rappeler parce que mes élèves sont assez grands pour y répondre pendant ou après les jeux."

"Aujourd'hui j'ai compris qu'en changeant les règlements d'un jeu, il était possible de l'adapter à pas mal d'objectifs."

"Je n'ai plus l'impression qu'un jeu c'est un passe-temps. Il faut y penser pour le mettre au bon moment lorsqu'on prépare sa classe."

et

"Il y a tellement à apprendre en jouant. Il y a bien plus que les apprentissages et les buts de règlements: penser aux autres, partager, garder sa patience, être honnête, bon perdant, inventer, s'adapter ... et bien d'autres choses encore ..."

LE MAGNETOPHONE ET SON EXPLOITATION PEDAGOGIQUE A L'ELEMENTAIRE

INTRODUCTION

ATELIER MAGNETOPHONE

L'INTEGRATION DU MATERIEL DIDACTIQUE A LA PRATIQUE PEDAGOGIQUE QUOTIDIENNE

Plus encore que l'image, le son fait partie de l'univers des jeunes et des enfants. Les études et les sondages montrent l'importance d'écoute de la radio, du disque et des cassettes par les pré-adolescents: media qui permettent une écoute individuelle,ou en groupe d'âge, hors de la présence des adultes. L'école fait aussi une large place au magnétophone, à l'électrophone et à la radio.

Le maniement d'un poste de radio, d'un magnétophone ou d'un système de son est très vite maîtrisé par ces jeunes consommateurs qui sont des récepteurs,parfois boulimiques.

En revanche, la maîtrise de l'enregistrement, qui fait d'eux des émetteurs dans le processus de communication , reste à acquérir. Les enregistrements que font les élèves dans leur classe en apporte la preuve. Or les professeurs du primaire ont souvent recours à cette "mémoire mécanique" qu'est le magnétophone à cassette, instrument d'objectivation idéal en communication orale; et les défauts techniques des enregistrements mettent des obstacles pédagogiques à leur utilisation pertinente.

Ces obstacles ont conduit des enseignant-e-s à nous poser les questions suivantes:

. Comment utiliser le magnétophone avec "naturel et facilité"?
. Quels objectifs pédagogiques peut-il servir?
. A quelles activités peut-il donner lieu?

. Son utilisation peut-elle s'intégrer à un enseignement conforme aux instructions du programme d'étude de français?
. Comment améliorer la qualité technique des productions?
. Comment s'organiser en classe?

L'atelier que nous proposons cherche à aider les enseignant-e-s à lever les obstacles d'ordre pédagogique, qu'ils-elles rencontrent, mais aussi à élargir le champ d'utilisation pédagogique du magnétophone à des activités non spécifiquement conçues pour son utilisation. Celle-ci pourra devenir spontanée et pertinente lorsque les utilisateurs (professeurs et élèves) possèderont une habileté technique suffisante et une connaissance élémentaire de la spécififité de l'appareil, de ses possibilités et de ses limites. C'est pourquoi la première activité-professeur propose une exploration technique du magnétophone, seule capable d'ouvrir des perspectives d'exploitation pédagog que pertinente.

Avant de vivre ces activités en notre compagnie, nous vous invitons à répondre au sondage de sensibilisation qui suit:

SONDAGE PREALABLE

Dans une situation de classe, habituelle (bruits, mouvements etc ...), procèderez-vous de la même manière à un enregistrement au magnétophone dont le but est:

. d'enregistrer UN MONOLOGUE (ex: poème, commentaire de diapositives)?
. d'enregistrer UN DIALOGUE (ex: sketch, interview)?
. d'enregistrer LES ECHANGES d'un groupe (ex: brain-storming)?
. d'enregistrer LES ECHANGES d'une classe entière (ex: préparation d'objectivation)?

Comment procèderez-vous à l'extérieur, par exemple, pour un reportage?

PEDAGOGIE DU MAGNETOPHONE
OU
PEDAGOGIE PAR LE MAGNETOPHONE

Nul ne songerait, en ce qui concerne le magnétophone, à former des techniciens spécialistes du magnétophone, à l'école primaire. Toutefois, la nécessité d'obtenir des enregistrements de qualité suffisante pour être en mesure de les utiliser efficacement, oblige l'enseignant-e à se poser la question de l'utilité d'une initiation des élèves au maniement du magnétophone.

Cette initiation, nécessaire, peut être concue de deux façons différentes. Certains professeurs préfèrent initier systématiquement leurs élèves, avant toute utilisation du magnétophone, et utilisent cette initiation comme moyen de motiver les élèves à l'utilisation ultérieure de l'appareil. D'autres enseignant-e-s intègrent cette initiation à des activités pédagogiques, attendant pour s'y livrer que le besoin s'en fasse sentir. Nous retrouvons là, la même opposition de la pédagogie par ou de la pédagogie d'un matériel didactique.

Chacun fera le choix qui lui paraît souhaitable et surtout réalisable, en fonction de ses possibilités, du matériel et du temps dont il dispose. L'essentiel restant l'initiation des élèves au maniement du magnétophone, qui permet d'utilisation pédagogique de ses caractéristiques spécifiques.

Comme le précise Jean Cloutier*, le document sonore peut varier à l'infini, de l'enregistrement fidèle à l'oeuvre originale en passant par le montage. Nous ne mentionnerons le montage que brièvement car il suppose de la dextérité et un matériel qui n'existe pas dans la plupart des écoles; en revanche nous vous proposons des activités visant à permettre la reproduction la plus fidèle possible de l'événement choisi et la création sonore.

* CLOUTIER, Jean. L'ère d'EMEREC, ou la communication audio-scripto-visuelle à l'heure des self-media. Les Presses de l'Université de Montréal, 1975.

LE MAGNETOPHONE ET LE PROGRAMME D'ETUDE DE FRANCAIS A L'ELEMENTAIRE

Les contenus d'apprentissage en langue écrite, décrits pa le programme au primaire, comprennent:

le développement de l'habileté à communiquer par écrit
le développement des connaissances
le développement des techniques,

tandis que ceux de la langue orale recouvrent:

le développement de l'habileté à communiquer oralement.

Ces habiletés "à communiquer" par écrit et par oral doivent se développer

par la pratique, et l'objectivation de cette pratique de communication.

Or, si l'objectivation de ce qui laisse une trace écrite peut se faire facilement, l'objectivation de ce qui a été dit ne peut être réalisée avec "objectivité" que s'il y a une possibilité de retour sur cette communication orale. Le magnétophone, qui restitue fidèlement, sous certaines conditions, le déroulement de cette communication est l'instrument idéal d'objectivation en communication orale car il élimine les risques d' "interprétation" de la connotation, et transforme radicalement le rôle du professeur vis à vis de ses élèves. Libéré de sa fonction de reproduction, l'enseignant-e peut devenir animateur, témoin objectif, medium de l'objectivation.

Mais il a ses limites. En effet, la part de gestuel, d'expression non linguistique qui accompagne toute communication lui échappe, car elle est du ressort de la perception visuelle. Il faut donc limiter l'objectif de ce travail d'objectivation à l'expression et à la communication verbale, ou tout au moins audible.

L'aspect créatif de l'exploitation du magnétophone en classe est tout aussi conforme aux recommandations faites par le programme. En effet, il pourra servir à la production de discours signifiants (informatifs, expressifs, incitatifs, poétiques ou ludiques) et leur insertion dans un processus de communication, selon le type de production choisi, comme les activités proposées dans cet atelier le montreront.

I

EXPLORATION DU

MAGNETOPHONE

ACTIVITES-PROFESSEURS

L'EXPLORATION DU MAGNETOPHONE

Public concerné

Les enseignant-e-s de l'élémentaire et du secondaire qui se servent, ou souhaitent se servir du magnétophone en classe.
Mais, ces exercices peuvent être adaptés pour de jeunes élèves ou utilisés tels quels, au secondaire et au 2e cycle du primaire.

Objectif des activites

Permettre à l'utilisateur ou l'utilisatrice d'acquérir la maîtrise du magnétophone, par l'exploration de ses possibilités techniques, afin de l'intégrer à sa pratique pédagogique.

Composition du dossier

- deux ateliers d'exploration
- conclusions

ATELIER 1: Mode d'enregistrement et situation de communication

Exercice 1: Les micros et leur utilisation

ATELIER 2: Mode d'enregistrement et intentions de communication

Exercice 1: sketch

Exercice 2: poème

Exercice 3: adresse collective

ATELIER 1: MODE D'ENREGISTREMENT ET SITUATION DE COMMUNICATION

Exercice 1: les micros.

Matériel: 1 magnétophone à cassettes, 1 micro directionnel
1 support de micro, 1 cassette, 1 texte court.

Situation d'enregistrement: 4 enregistrements successifs du même texte dans des conditions différentes, sur fond bruyant.

Situation de communication: 1 émetteur s'adresse à des récepteurs, par l'intermédiaire du magnétophone, pour leur donner une information.

* PRENEZ CONNAISSANCE DU TABLEAU (à remplir lors de l'écoute)

TABLEAU RECAPITULATIF DES PERFORMANCES

	perception des bruits de fond (classe, etc.			bruit du moteur de l'appareil			imperfections de la voix: sifflements...			autres
	très gênant	gênant	inaudible	très gênant	gênant	inaudible	très gênant	gênant	inaudible	
MICRO INCORPORE A 1: 30cm No:										
MICRO EXTERIEUR B 1: tout proche No:										
B 2: 20cm No:										
B 3: 50cm No:										

DEMARCHE:

A1: (1er enregistrement): UTILISEZ LE MICRO INCORPORE AU MAGNETOPHONE

-Placez-vous à 30 cm environ de ce micro

-NOTEZ LE NUMERO INSCRIT AU COMPTEUR du magnétophone sur le tableau récapitulatif (p. 204)

-Procédez à l'enregistrement de ce texte.

-Identifiez l'enregistrement sur la bande: A1

Exemple de texte à caractère informatif:

En différé de l'Everest

L'Everest, la montagne la plus élevée du globe, se trouve dans la chaîne de l'Himalaya, à la frontière de la Chine et du Népal. Son altitude est de 8 882 mètres.

PASSEZ AU DEUXIEME ENREGISTREMENT

B1: (2e enregistrement): UTILISEZ LE MICRO EXTERIEUR DIRECTIONNEL.

-Tenez le micro à la main, tout près des lèvres.

-Mettez l'appareil en réglage automatique du son (s'il en possède un).

-NOTEZ LE NUMERO INSCRIT AU COMPTEUR du magnétophone sur le tableau récapitulatif.

-Procédez à l'enregistrement de ce texte: identifiez l'enregistrement: B 1.

En différé de l'Everest

L'Everest, la montagne la plus élevée du globe, se trouve dans la chaîne de l'Himalaya, à la frontière de la Chine et du Népal. Son altitude est de 8 882 mètres.

PASSEZ AU TROISIEME ENREGISTREMENT

B 2: (3e enregistrement): UTILISEZ LE MICRO EXTERIEUR DIRECTIONNEL.

-Tenez le micro à la main en veillant à ne pas faire bouger le fil en cours d'enregistrement.

-Placez le micro à 20 cm des lèvres.

-NOTEZ LE NUMERO INSCRIT AU COMPTEUR du magnétophone sur le tableau récapitulatif.

-Procédez à l'enregistrement de ce texte: identifiez l'enregistrement B 2.

En différé de l'Everest

L'Everest, la montagne la plus élevée du globe, se trouve dans la chaîne de l'Himalaya, à la frontière de la Chine et du Népal. Son altitude est de 8 882 mètres.

PASSEZ AU QUATRIEME ENREGISTREMENT

B 3 (4e enregistrement): UTILISEZ LE MICRO EXTERIEUR DIRECTIONNEL

- Posez le micro sur son support (aussi loin que possible du magnétophone pour éviter l'enregistrement du bruit du moteur).

-Placez-vous à environ 50cm du micro, dirigé vers vous.

-NOTEZ LE NUMERO INSCRIT AU COMPTEUR du magnétophone sur le tableau récapitulatif.

-Procédez à l'enregistrement de ce texte: identifiez: B 3.

En différé de l'Everest

L'Everest, la montagne la plus élevée du globe, se trouve dans la chaîne de l'Himalaya, à la frontière de la Chine et du Népal. Son altitude est de 8 882 mètres.

REVENEZ ENSUITE AU POINT DE DEPART. PROCEDEZ A L'ECOUTE DES 4 ENREGISTREMENTS TOUT EN REMPLISSANT LE TABLEAU RECAPITULATIF DES PERFORMANCES DES MICROS (plusieurs écoutes peuvent être nécessaires, faites-les.). PASSEZ ENSUITE AUX CONCLUSIONS (page suivante).

C O N C L U S I O N S

A la lumière des constatations que vous venez de faire, comment procéderez-vous dorénavent avec cet appareil, pour enregistrer:

* l élève,

* dans une ambiance de classe bruyante?

Afin d'éliminer:

* les bruits de fond gênants,

* les craquements dûs aux manipulations du micro extérieur,

* les sifflements et chuintements de la voix,

* le bruit du moteur de l'appareil?

Vous utiliserez le micro . . . . . .

à une distance de . . . . . .des lèvres,

tenu ou sur un support,

à une distance minimum de . . . . . du magnétophone,

orienté . . . . . au reste de la classe.

AUTRES SITUATIONS DE COMMUNICATION POSSIBLES: (exercices 2 et 3)

- DEUX EMETTEURS (enregistrement d'une entrevue)

- UN GROUPE D'EMETTEURS (enregistrement d'un débat ou d'un brain-storming)

Quels essais ferez-vous afin de déterminer:

. quel micro choisir,

. où et comment le placer par rapport aux émetteurs, etc ...?

ATELIER 2: Choix d'un mode d'enregistrement en fonction de l'intention de communication.

Nous supposerons résolu le problème du choix du micro en fonction de la situation de communication (voir atelier 1) et nous nous préoccuperons cette fois de la VALEUR EXPRESSIVE de l'enregistrement. Autrement dit, après avoir expérimenté les différents moyens d'ISOLER et de SELECTIONNER ce que l'on souhaite enregistrer, nous allons tenter de:

- RESTITUER LA PERSPECTIVE (situation dans l'espace) en donnant un EFFET DE PROFONDEUR:
  - . en situant les sources sonores entre elles (deux émetteurs ou plus)
  - . en situant les sources sonores par rapport aux récepteurs (distance émetteur-récepteur)

et de:

- SOULIGNER LA VALEUR EXPRESSIVE du contenu du message:
  - . en adaptant le mode d'enregistrement à l'intention de communication de l'émetteur

Nous nous mettrons donc successivement en situation de:

1) sketch à plusieurs personnages,
2) poème à caractère fortement expressif,
3) adresse collective de type informatif.

Nous ferons varier la "mise en scène" des personnages et la distance comprise entre l'émetteur, ou source sonore, et le récepteur ici le medium qui enregistre: le microphone du magnétophone. En comparant les IMPRESSIONS ressenties à l'écoute, il sera possible de dégager les grandes lignes d'une stratégie d'enregistrement adaptée à l'intention de l'émetteur.

exercice 1: La perspective

Sketch à plusieurs personnages:

Astérix: Obélix, profitons de cette belle journée pour aller à la chasse au sanglier.

Obélix: Oh oui ..., Astérix.

Panoramix: Eh bien Obélix? Tu t'amuses à abattre les arbres pendant que je suis en train de cueillir le gui?

Obélix: Ben ... Panoramix ... Euh ... aussi, elle est mal tenue cette forêt ...il y a des arbres partout ...

Extrait de:

"Astérix légionnaire" par Goscinny et Uderzo, Ed. Dargaud, p. 5.

(voir planche page suivante).

* 1a (1er enregistrement):

. MICRO EXTERIEUR POSE SUR SON SUPPORT

. les trois personnages se tenant à égale distance du micro, le plus près possible, environ 1 mètre.

. NOTEZ LE NUMERO INSCRIT AU COMPTEUR du magnétophone No ...

. Procédez à l'enregistrement: identifiez: 1a.

* 1b (2e enregistrement):

. MICRO EXTERIEUR POSE SUR SON SUPPORT

. Astérix se tenant près du micro (sur le chemin), Obélix un peu plus loin derrière lui (près des arbres), Panoramix en fond sonore (dans les arbres).

. NOTEZ LE NUMERO AU COMPTEUR No: .....

. Procédez à l'enregistrement: identifiez: 1b.

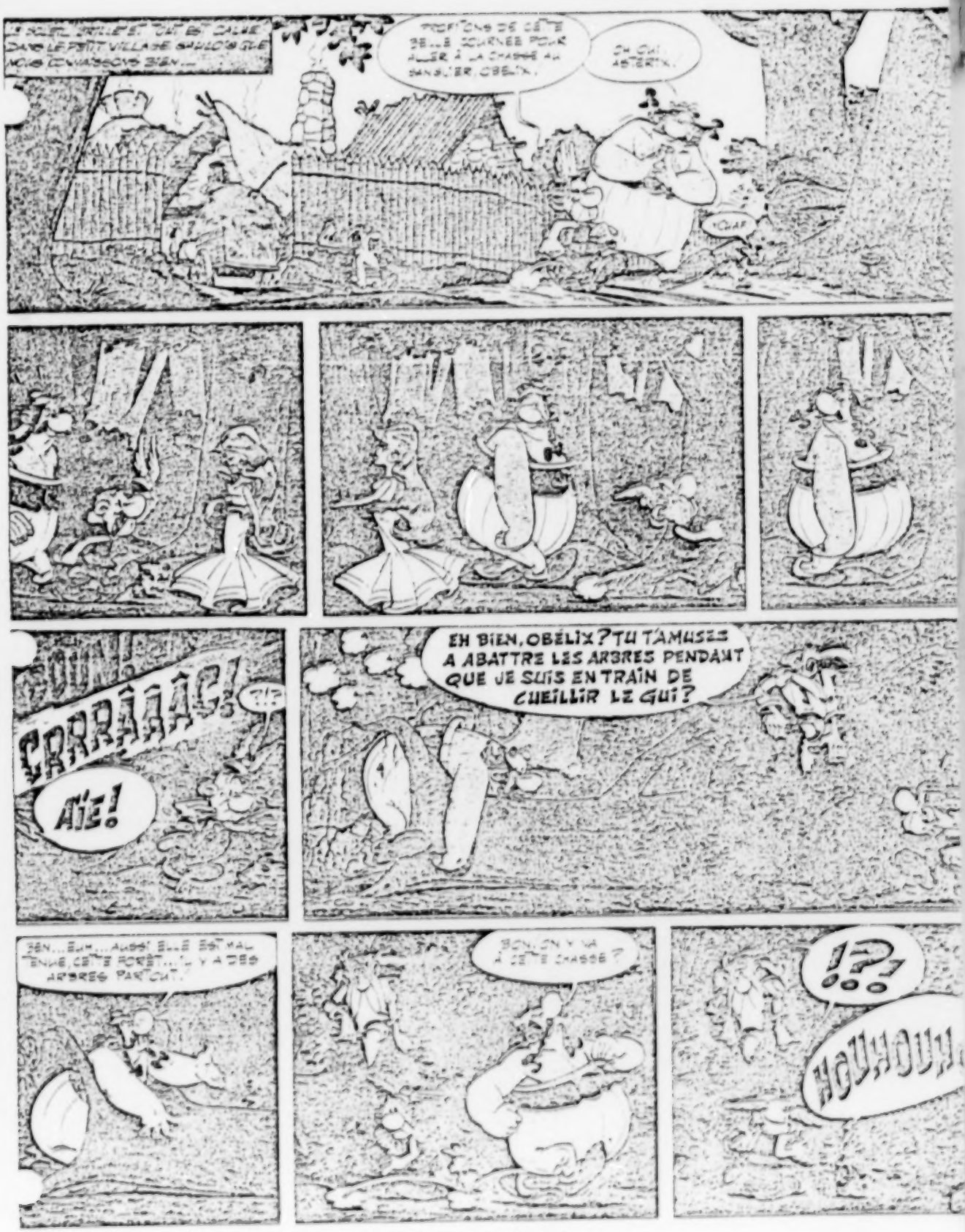
ECOUTE:

. Revenez au point de départ.

. Ecoutez les 2 enregistrements et répondez à ces questions:

1er enregistrement: .la situation vous paraît-elle réelle?

.où est le problème?



" ASTERIX LEGIONNAIRE " par Goscinny et Uderzo

2e enregistrement: . l'impression de réalité est-elle différente?
. quelle sensation supplémentaire ressentez-vous?

Lequel de ces deux enregistrements choisiriez-vous:

. pour présenter le sketch à des auditeurs?

. pour un montage de diapositives sonorisées?

. pour objectiver les relations spatiales entre les personnages?

- Comment rendre le mouvement des personnages?

exercice 2: Intimité ou froideur

Poème à caractère très expressif et personnel:

> Pour toi j'ai tissé au clair de la lune
> Une tunique de fleurs jaunes ...
> Pour toi j'ai tissé à l'ombre des arbres
> Une tunique de mousse de forêt.
>
> Sindira, Mongolie.

Extrait de POEMES DE PARTOUT ET DE TOUJOURS Ed. A. Colin/Bourrelier recueillis par Paulette Lequeux.

* 2a (1er enregistrement):

. MICRO EXTERIEUR TENU A LA MAIN (attention au fil)
. Micro à 20 cm environ des lèvres
. NOTEZ LE NUMERO ...
. Procédez à l'enregistrement: 2a

*2b (2e enregistrement):

. MICRO EXTERIEUR POSE SUR SON SUPPORT
. Micro à environ 1 mètre du locuteur
. NOTEZ LE NUMERO ...
. Procédez à l'enregistrement: 2b

ECOUTE:

. Revenez au point de départ
. Procédez à l'écoute des deux enregistrements
. Répondez à ces questions:

1er enregistrement: Retrouvez-vous à l'écoute, l'impression d'intimité ressentie à l'écoute directe, sans enregistrement?

2e enregistrement: Quelle différence remarquez-vous?

La restitution de la qualité poétique et personnelle du poème est-elle la même?

A quoi est-ce dû?

Quel enregistrement choisiriez-vous pour faire entendre ce poème à un public? Pour servir de base à un montage de diapositives sonorisées?

exercice 3: implication du récepteur

. Sentiment d'être exclu de la communication (spectateur).

. Sentiment d'être l'interlocuteur.

Texte s'adressant à un groupe de gens:

"Chers amis, c'esc avec plaisir que nous travaillons avec vous. Nous espérons que cet atelier vous sera profitable."

3a (1er enregistrement):

. MICRO EXTERIEUR TENU A 20 cm des lèvres

. NOTEZ LE NUMERO ...

. Procédez à l'enregistrement: 3a

3b (2e enregistrement):

. MICRO EXTERIEUR POSE SUR SON SUPPORT

. Placez-vous à environ 1 mètre du micro

. Procédez à l'enregistrement: 3b

ECOUTE:

. Revenez au point de départ

. Procédez à l'écoute des deux enregistrements

. Répondez aux questions suivantes:

1er enregistrement: A qui le locuteur semble-t-il s'adresser?

Faites-vous partie du groupe en question?

Sentez-vous la présence des autres personnes?

A quel type d'enregistrement de mass-media cela vous fait-il penser?

2e enregistrement: Quelle différence ressentez-vous par rapport au premier enregistrement?

S'adresse-t-on à vous?

Sentez-vous la "présence"d'un public autour de celui qui parle?

- Quel enregistrement choisiriez-vous pour envoyer aux correspondants de vos élèves?
- Quel type d'enregistrement choisiriez-vous pour réaliser une émission de radio? Une interview?
- Quel type d'enregistrement choisiriez-vous pour réaliser un reportage sans interview qui rende compte de "l'ambiance générale".

EN GUISE DE CONCLUSION

Quelles réponses donneriez-vous à présent aux questions du sondage préalable: page 194?

Pensez-vous qu'il existe une réponse type correspondant à chaque situation ou que la façon de procéder dépend à la fois:

. des intentions de communication,

. des situations de communication?

A votre avis, peut-on associer mécaniquement une situation de communication et une intention de communication à un discours et à un mode d'enregistrement? Faut-il au contraire, procéder à des essais à chaque fois?

Quelles sont les conséquences de vos diverses constatations sur une éventuelle initiation des élèves au maniement du magnétophone?

Si vous choisissez d'initier les élèves, quels exercices choisiriez-vous, dans quel but, avec quel mode d'organisation?

Pouvez-vous suggérer d'autres types d'exercices que ceux qui vous ont été proposés?

A votre avis, n'y a-t-il pas d'autres caractéristiques du magnétophone qui méritent d'être explorées avec votre classe?

Quelle utilisation pédagogique (au service d'objectifs pédagogiques) voyez-vous à présent?

SYNTHESE DES ACQUISITIONS

Ces deux ateliers se proposaient de vous faire découvrir les possibilités et les limites techniques du magnétophone dont vous disposez, ainsi que les ressources spécifiques du magnétophone pour restituer fidèlement ou, au contraire, fabriquer de toutes pièces,une ambiance, une valeur expressive, une intention de communication.

Les réponses "personnelles" que vous avez données aux questions posées à la fin des activités doivent vous permettre d'opérer une synthèse de vos acquisitions en matière de:

MODE D'ENREGISTREMENT

par rapport:

aux situations de communication
aux intentions de communication
aux conditions d'enregistrement
aux moyens d'enregistrement

A notre avis, aucune réponse type n'existe,puisque ces quatre dernières données peuvent varier et modifier l'équilibre existant, donc le mode d'enregistrement.

Il y a tout de même, nous semble-t-il, une constante valable pour tous:

Seuls des <u>essais systématiques</u> peuvent déterminer les conditions optimales du mode d'enregistrement, en fonction du type de communication visé.

Cette attitude que nous avons cherché à développer tout au long de

ces ateliers est ce que nous appelons l'approche expérimentale. Elle cherche à atteindre des objectifs mesurables opérationnels, à partir de démarches personnelles d'exploration, observées, analysées et maîtrisées. Il nous semble que telle est la condition de l'intégration pertinente du magnétophone, et de tout matériel didactique, à la pratique pédagogique quotidienne.

II

REPERCUSSIONS PEDAGOGIQUES

DE L'EXPLORATION DU MAGNETOPHONE

ET

ACTIVITES - ELEVES

L'exploration des possibilités techniques du magnétophone à laquelle nous venons de nous livrer, ouvre des perspectives d'utilisation pédagogiques multiples. Les exercices et les activités faisant intervenir le magnétophone sont aussi nombreux que ceux et celles qui concernent l'exploitation de la bande dessinée.

Dans ce domaine aussi, des guides pédagogiques et des livres de référence fournissent d'excellentes suggestions. C'est pourquoi nous nous limiterons en ce qui concerne les démarches et les activités proposées, à celles qui font intervenir le magnétophone comme:

. Moyen de communication orale
. Moyen d'objectivation de discours
. Moyen de création.

Nous vous proposons une démarche d'intégration du magnétophone à diverses activités vécues en classe. Nous reprendrons les deux types d'activités que nous avons explorées auparavant:

La bande dessinée et les jeux éducatifs

et nous verrons comment le magnétophone peut intervenir à différents moments et à différentes fins dans leur déroulement.

ACTIVITE I: Initiation au magnétophone intégrée à une activité sur la B.D.

ACTIVITE II: Le magnétophone et l'objectivation en communication écrite et orale.

ACTIVITE III: Le magnétophone et la création audio-scripto-visuelle.

UTILISATION DU MAGNETOPHONE EN RELATION AVEC LES ACTIVITES PORTANT SUR LA BANDE DESSINEE

Nous avons proposé des exercices d'exploration de la bande dessinée par les élèves, permettant la découverte:

- . du sens de lecture des textes des bulles (p. 63)
- . de la relation du penseé-parlé avec la forme des bulles (p.73 et 112)
- . de la relation du discours signifiant avec les codes visuels (p. 79 et 105).

Le magnétophone peut s'intégrer très efficacement et naturellement à ces exercices. Prenons l'exemple de l'exercice 1a, p. 63.

1: ACTIVITE DE DECOUVERTE DU SENS DE LECTURE:

Se reporter à l'exercice 1a, p. 63

Planche C et planche C'

1) Les élèves doivent retrouver l'ordre logique de répliques de dialogues placées en désordre, sous les vignettes.

   - Après avoir fait reconstituer l'enchaînement logique des répliques du dialogue par le groupe (ou les groupes) d'enfants, faites enregistrer ces répliques ordonnées, par le ou les groupes.

   - Faites ensuite objectiver collectivement (si toute la classe participe à cette activité) ou entre les groupes qui vivent cet atelier, l'ordre logique, en écoutant les enregistrements.

   - Faites alors refaire les enregistrements dont l'ordre était illogique.

2) Les élèves doivent écrire les répliques ordonnées correctement dans les bulles correspondantes.

- Lorsque les élèves auront écrit les répliques dans les bulles des vignettes, faites enregistrer la lecture de ces textes, à la suite du 1er enregistrement: VEILLEZ A CE QUE LES ENFANTS N'EFFACENT PAS LE PREMIER ENREGISTREMENT.
- Faites alors objectiver le sens de lecture des bulles par la comparaison des deux enregistrements successifs qui devraient présenter le même ordre.

Au cours de ces deux phases de l'activité BD, pensez à sélectionner les enregistrements qui vous paraissent représentatifs:

. à cause de leurs imperfections
. à cause de leurs qualités

II : MISE EN EVIDENCE DU BESOIN DE QUALITE TECHNIQUE:

- Faites écouter collectivement les cassettes dont la qualité technique est insuffisante et demandez aux élèves de repérer, lors de l'écoute, tout ce qui vient gêner la communication (bruits de fond, volume etc ...), ainsi que les imperfections de l'interprétation (rythme, expressivité etc ...).
- On peut les comparer, avec doigté, aux enregistrements réussis, à titre d'illustration.

III: RECHERCHE DE SOLUTIONS:

- Faites surgir, collectivement, des suggestions d'améliorations techniques et "artistiques" ainsi que des idées de modification du mode d'enregistrement.
- Faites-les noter et passez à leur expérimentation.

IV EXERCICES D'INITIATION:

- Faites faire les expériences suggérées par les enfants, en les laissant libres d'en inventer d'autres, en cours d'expérimentation.

L'expérience d'initiation au magnétophone faite à la Didacthèque, avec les élèves des deux cycles, nous a démontré que cette activité d'exploration les passionne et qu'ils trouvent, d'eux-mêmes, de nombreuses idées d'expériences originales.

La démarche d'intégration du magnétophone à des activités, peut être utilisée pour les exercices 1b, 2a et 2c, p. 63 et suivantes.

V REINVESTISSEMENT DE L'EXPLORATION DU MAGNETOPHONE:

Ces exercices d'exploration se traduiront par une meilleure utilisation du magnétophone par les élèves, celle-ci peut aussi donner lieu à des prolongements spécifiques:

a) dans le domaine de la technique:

. réalisation d'une grille d'analyse de documents sonores, par et pour les élèves.

. réalisation d'un "guide d'enregistrement" comportant quelques conseils simples, par et pour les élèves.

b) dans le domaine artistique:

. enregistrements de sketches, ou autres créations dramatiques, faisant intervenir:

- une mise en scène (déplacements, bruitages, etc.)
- une interprétation dramatique

UTILISATION DU MAGNETOPHONE EN RELATION AVEC LES ACTIVITES PORTANT SUR LE JEU EDUCATIF

Les activités proposées dans l'atelier Jeux Educatifs, portaient sur:

. les apprentissages par le jeu (j'apprends en jouant) p.174
. la création par le jeu (je crée un jeu) p.186
. la modification de jeu (j'enrichis le coin jeu) p. 182)

Nous avons brièvement fait référence à l'usage du magnétophone au cours de cet atelier. Nous vous présentons à présent, plus en détails, les possibilités d'intégration du magnétophone à ces activités.

ACTIVITE DE CREATION DE REGLEMENT DE JEU:

(se reporter à l'exercice: Je crée un jeu p. 186) JEU OUVERT.

1. Les élèves doivent imaginer, à deux ou à trois, un mode d'utilisation du support du jeu qui leur est fourni.

   Après une première étape d'exploration du support, d'essais de modes du jeu et de formulation de règles:

   - Faites enregistrer une première version du mode d'utilisation du support par les équipes.

2. La communication

   - Faites ensuite échanger supports et règlements enregistrés.

- Demandez aux élèves d'essayer de jouer en suivant les règlements enregistrés et de noter leurs remarques sur:
  - la formulation du règlement
    - . clarté
    - . longueur
    - . ordre des consignes etc ...
  - l'attrait de ce nouveau jeu

3. Objectivation de la communication

- Faites un retour d'information entre les équipes qui ont échangé leurs règlements et faites-le enregistrer à la suite des règlements. Veillez à ce que la première version enregistrée ne soit pas effacée.

4. Rétroaction

- Faites procéder à la rétroaction par les rédacteurs, en fonction du retour d'information.

5. - Faites procéder à la formulation finale et faites-là enregistrer.

6. Objectivation des apprentissages

Faites objectiver les apprentissages en comparant la première version et la version finale des enregistrements (discours incitatif, discours informatif, rétroaction etc ...)

7. Communication finale et évaluation

Faites jouer des élèves qui n'ont pas participé à l'activité sur ce jeu et faites-leur remplir une grille d'appréciation.

L'expérience d'utilisation du magnétophone faite à la Didacthèque a démontré que les élèves avaient tendance à écrire d'abord, puis à enregistrer, dans un deuxième temps.

L'enseignant-e peut laisser les élèves procéder ainsi, s'il(elle) souhaite utiliser le magnétophone comme instrument de motivation à l'expression écrite.

En revanche, il ou elle peut préférer situer l'activité au niveau de la communication orale. Dans ce cas, il lui faudra montrer que le magnétophone ne sert pas ici à enregistrer "une performance" mais, au contraire, à faire des brouillons riches d'enseignement, avant la mise en forme définitive et la rédaction ou l'enregistrement final qui fera l'objet de la communication écrite ou orale.

Cette utilisation du magnétophone peut être étendue à toutes les activités qui font intervenir l'objectivation de situations, d'apprentissages et de discours écrits ou oraux.

Le magnétophone peut aussi devenir un élément de motivation à la création audio-scripto-visuelle. C'est le cas de son utilisation dans le montage de dispositives sonorisées.

UTILISATION DU MAGNETOPHONE POUR REALISER UN MONTAGE DE DIAPOSITIVES SONORISEES

Cette activité suppose que l'enseignant-e a, lui-même, manipulé les appareils. Elle peut se placer après:

. un atelier de production de bandes dessinées

. un travail sur l'image (polysémie, monosémie) à partir de diapositives

. une production de suites logiques de dessins

. etc ...

Matériel:
- chronomètre
- diapositives
- magnétophone possédant le système de "topage" *
- projecteur de diapositives pouvant être couplé avec le magnétophone

1. Production du support visuel

(Se reporter à l'activité de création de bandes dessinées p. 120)

- Faites faire des diapositives par le technicien de la commission scolaire, à partir des créations des élèves (ou les reproduire sur transparent, ou projeter par épiscope); ou encore, faites faire les diapositives sur du papier transparent, par les élèves.

2. Mise en forme du discours d'accompagnement

. commentaires d'images

. dialogues

. musique

. bruitages

a) rédaction d'un synopsis: les grandes lignes de l'histoire

* Synchronisation

b) puis : formulation des commentaires ou des dialogues associés aux images

c) enfin : numérotation image par image avec indication de durée, texte d'accompagnement, bruitages, musique, etc ...

3. Enregistrez

- Faites projection des images et enregistrez les textes
- Faites l'enregistrement jusqu'à ce que vous soyez s·
- Notez bien sur le découpage (durée de projection de·o, rythme de succession des dispositives, et

4. Enregistr

- Faites fa·istrement en respectant le rythme et la durée pré

5. Essais de·ation

- Faites ur projection de répétition, en utilisant la bande sor repérant avec précision et en notant les moments ·nt de diapositives.

6. Synchroni

- Faites c· appareils, selon les indications de la notice d'emploi
- Faites m·nétophone en position synchronisation, selon les indi· la notice.
- Faites pla synchronisation.

La "réussite" technique de cette activité ne présente aucune difficulté réelle. Les enseignant-e-s, comme les élèves, peuvent maîtriser cette technique en quelques minutes (comme l'ont démontré nos expériences à la Didacthèque).

En revanche, la maîtrise du discours utilisant l'image et la parole s'acquiert progressivement et nous conseillons à l'enseigant-e de consulter les ouvrages cités en bibliographie.

REINVESTISSEMENT PEDAGOGIQUE DES ACQUISITIONS

Pour faciliter l'intégration du magnétophone à votre pédagogie et la préparation d'activités destinées à vos élèves, nous vous proposons:

. Une grille d'analyse d'un enregistrement sonore

. Une bibliographie.

ANALYSE D'UN ENREGISTREMENT

IDENTIFICATION:

. canal de transmission prévu (cassette, bande, radio, disque)
. contenu
. auteurs
. durée
. utilisation possible

I CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DU MESSAGE:

1. Eléments vocaux:
   . tonalité
   . ampleur
   . rythme

2. Eléments musicaux:
   . genre de musique
   . durée
   . fonction dans le message (ancrage, relais, opposition)

3. Bruitages:
   . source (animal, humain, technique)
   . fonction dans le message (ancrage, opposition)

Combinaison des éléments:
- ils sont complémentaires (relais)
- redondants (ancrage)
- en opposition

II SITUATION DE COMMUNICATION DU MESSAGE:
- un individu à un individu
- un individu à un groupe
- un groupe à un groupe etc ...

III VALEUR EXPRESSIVE DE L'ENREGISTREMENT:

- Création d'un espace sonore par le mode d 'enregistrement
- Création d'un espace temps par le mode d'enregistrement
- Sentiment d'implication ou d'exclusion du récepteur du message provoqué par le mode d'enregistrement

IV INTENTION DE COMMUNICATION OU FONCTION DU MESSAGE:

Fonction expressive

Fonction informative

Fonction ludique

Fonction poétique

Fonction incitative

V CARACTERISTIQUES LINGUISTIQUES DU LANGAGE:

Discours expressif

Discours informatif

Discours poétique

Discours ludique

Discours incitatif

* Grille d'analyse inspirée de:

BOURRON, Yves: Audio-visuel, pédagogie et communication, Les Editions Organisation, Paris, 1980, p. 177-178.

BIBLIOGRAPHIE

. BOURRON, Yves. Audio-visuel, pédagogie et communication, Les Editions d'organisation, Paris, 1980.

. BUSTARRET, Anne H. L'enfant et les moyens d'expression sonore, Collection enfance heureuse, Les Editions ouvrières, Paris, 1978.

. CHALON, Guy, PORCHER, Louis, RUBERACH, Jacques. Des images et des sons pour le maître et pour l'élève, Ed. Delachaux et Niesthé, Bordas, Paris, 1976.

. CLOUTIER, Jean, L'Ere d'Emerec ou la communication audio-scripto-visuelle à l'heure des self-media, Les Presses de l'Université de Montréal, Montréal, 1975.

. CLOUTIER, Jean. La communication audio-scripto-visuelle, une méthode d'apprentissage de la communication et de l'audio-visuel. Ed. Didier, Montréal, 1978.

. COITEUX, L.P. Le diaporama, documentation audio-visuelle, Université de Montréal, Centre audio-visuel (cav. 81-11).

. GENDRE, Claude. Le magnétophone et l'enseignement audio-visuel, Ed. Chiron, Paris, 1966.

. MARLEAU, Lucien, PALMER, Michel. Le diaporama, la bande sonore, In Liaisons, Vol. 2, no 9, mai 1978, PPMF/Université de Montréal.

. PORCHER, Louis, BLOT, Bernard, LE MOUEL, Jean-François. L'Ecole et les techniques sonores, Ed. Armand Colin/Bourrelier, Paris, 1975.

Document d'information du MEQ, direction générale du développement pédagogique, no 16-3415. Français, langue naturelle, L'enseignement de la langue orale: audio-visuel et atelier de français (au secondaire), avril 1981.

CONCLUSIONS

Nous espérons avoir démontré la richesse d'exploitation pédagogique possible du magnétophone et avoir mis les enseignant-e-s sur la piste de nombreuses expérimentations originales.

Notre but était aussi de faire prendre conscience aux utilisateurs éventuels, professeurs et élèves, de la nécessité de maîtriser techniquement le moyen de stockage,de reproduction et de création qu'est le magnétophone.

Si ces objectifs ont été atteints, le magnétophone doit pouvoir trouver la place qui lui revient "naturellement" dans la classe et s'intégrer avec pertinence à l'enseignement de l'enseignant-e. Place d'autant plus grande que l'exploitation du magnétophone, de par sa spécificité, s'inscrit parfaitement dans le cadre des situations de communication recommandées par le programme. Loin de "figer" les apprentissages, il restitue toute la dynamique des processus et devient, à ce titre, l'outil privilégié d'objectivation en communication orale.

CONCLUSION GENERALE

CONCLUSION GENERALE

Nous avons exploré ensemble trois types de matériel didactique:

- . l'image associée au texte sous forme de BD
- . un support matériel associé à des règles: le jeu éducatif
- . un appareil "audio" qui sert de "medium" entre l'émetteur, son message d'une part et le récepteur et sa compréhension du message d'autre part.

Le seul point commun existant entre ces types de matériel didactique est le mode d'interaction des éléments qui le composent, ou qui interviennent dans la communication du message de l'émetteur au récepteur.

Dans la perspective de l'intégration du matériel didactique à la pratique pédagogique (qui se situe elle-même dans le cadre des processus de communication), le point central nous paraît être, après expérimentation, la maîtrise des interrelations entre les composantes du matériel, qui en font la spécificité.

Ainsi, l'intégration de la BD passe par la conscience du rapport existant entre l'image et le texte qui détermine les objectifs à poursuivre et les activités où elle intervient comme support.

De même, l'intégration du jeu éducatif se fera grâce à la connaissance du rapport existant entre le support matériel et la règle du jeu et leur interrelation qui déterminera le mode d'organisation des activités et leur contenu.

Quant au magnétophone, d'une essence différente, car il ajoute un medium supplémentaire entre l'émetteur et le récepteur du message

sans être, lui-même, le message; sa maîtrise suppose l'analyse des situations et des intentions de communication en rapport avec le mode d'utilisation du magnétophone. Là encore, interviennent des oppositions à deux termes, qui doivent se résoudre en une synthèse, permettant l'intégration du matériel à la pédagogie : une DIALECTIQUE.

Il nous semble, en l'état actuel de la recherche et de l'expérimentation, que ce type d'analyse basé sur une DIALECTIQUE et l'utilisation de la méthode sémiologique, doit pouvoir être généralisé au reste du matériel didactique pour en faciliter l'intégration.

Une recherche plus systématique, plus large, devrait vérifier ou infirmer cette hypothèse.

Nous espérons pouvoir la mener, ou avoir donné à d'autres les éléments nécessaires pour le faire.

* * *

ANNEXES

VOCABULAIRE MINIMUM

ANCRAGE: fonction que le texte peut exercer par rapport à l'image, lorsqu'il "ancre" le sens de l'image en le précisant, le limitant ou le répétant sous une forme verbale.

APPENDICE: extrémité ou prolongement de la bulle qui relie l'émetteur à son message (la personne qui parle à ce qu'elle dit).

BALLON ou BULLE: ce qui contient le message exprimé ou pensé par l'émetteur (le personnage qui parle ou pense).

CADRE de VIGNETTE: Le pourtour encadrant l'image et la bulle, de forme géométrique, il est parfois absent.

CASE ou VIGNETTE: l'ensemble de l'image et de la bulle délimitée par le cadre.

LE CONNOTE: l'interprétation personnelle faite par les individus à partir du dénoté et qui variera en fonction de la "culture" et de la sensibilité personnelle.

DECOUPAGE: division du déroulement du récit à partir duquel l'auteur détermine le nombre et le contenu des vignettes et de planches.

LE DENOTE: ce qui correspond à la description littérale, par exemple: ce que tous reconnaissent et identifient de la même façon dans une image.

DIEGESE: le récit raconté par l'image, l'enchaînement des événements ou des signes.

GRAPHIE: le type d'écriture adopté par l'auteur. Elle est porteuse de signification de par sa forme même.

IDEOGRAMMES: dessins suggérant un message verbal. Ils se trouvent dans les bulles ou hors des bulles. Ils remplacent un texte.

IMAGES EN SEQUENCE: suite d'images liées par le sens.

MONOSEMIE: se dit d'une image qui ne donne lieu qu'à une seule interprétation: signification monosémique.

ONOMATOPEES: comme l'idéogramme, il remplace le texte. Il représente un bruit ou un son.

PLANCHE: L'ensemble des cases ou vignettes qui composent une page entière.

POLYSEMIE: s'oppose à MONOSEMIE. Se dit d'une image qui peut donner lieu à plusieurs interprétations: signification polysémique.

RELAIS: une des fonctions possibles du texte par rapport à l'image. Le texte apporte alors des éléments indispensables à la compréhension.

SCENARIO: récit écrit détaillé, préalable au dessin; il comporte les dialogues et le découpage.

SEQUENCE: raconte un épisode complet. Ensemble de vignettes liées par le sens.

SUPPORT: matériel à partir duquel, ou autour duquel se bâtit une activité. Ici, il s'agit des vignettes ou des séquences de bandes dessinées utilisées.

Vignette NOYAU et vignette CATALYSE: le noyau est celui qui apporte des éléments d'information essentiels à la compréhension du déroulement des événements. La catalyse sert de lien entre les noyaux, elle est complémentaire.

BIBLIOGRAPHIE GENERALE

. BARTHES, Roland. Rhétorique de l'image, in Communications, no 4 1964.

. BARTHES, Roland. Le message photographique, in Communications, no 1, 1961.

. BOURDIEU, Pierre et al. Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie, Paris, Ed. de Minuit, 1965.

. ECO, Umberto. Sémiologie des messages visuels, in Communications, no 15, 1970.

. JAKOBSON, Ronan. Essais de linguistique générale, traduction française, Paris, Editions de Minuit, 1963.

. GAUTHIER, G., PILARD, P. Télévision passive, télévision active, ed. Tema Paris, 1973.

. MACLUHAN, MARSHALL. Galaxie Gutenberg, Tours, ed. Mame, 1968, traduction française.

. MACLUHAN, MARSHALL. Pour comprendre des media, Paris-Tours, ed. Mame et ed. du Seuil, 1968, traduction française.

. METZ, Christian. Au delà de l'analogie, l'image, in Communications, no 15, 1970.

. MORIN, Edgar. Le cinéma et l'homme imaginaire, Paris, Ed. de Minuit, 1956.

. MOLES, Abraham. Théorie de l'information et perception esthétique, Paris, Flammarion, 1958.

. PENINOU, G. Intelligence de la publicité, ed. Robert Laffont, coll. Media et messages, 1972.

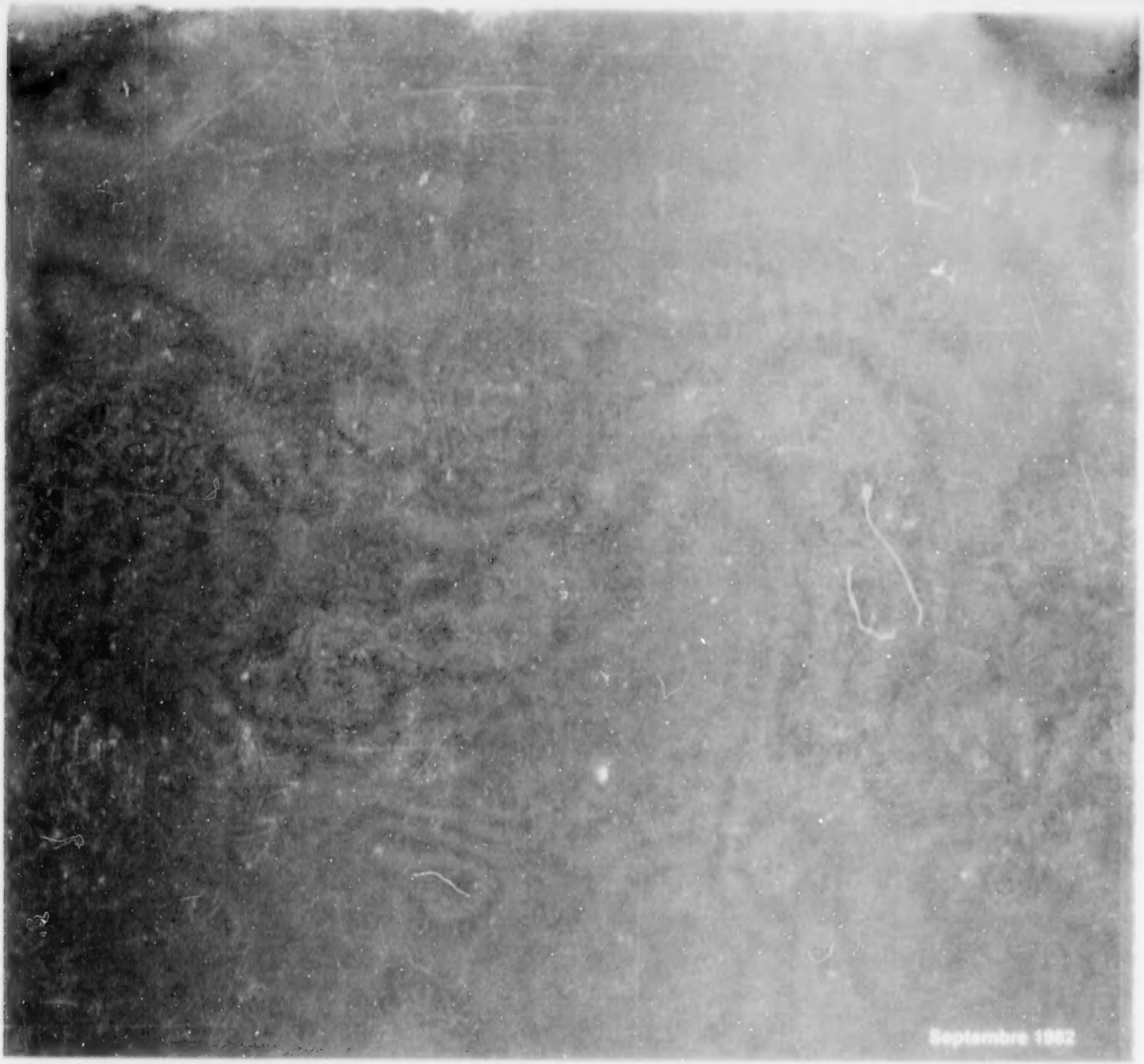
. PESOT, Jurgen. "Silence, on parle", Collection langue et société, Guérin, Montréal, 1979.

. PIAGET, Jean. Psychologie et pédagogie, Denoel, coll. Médiations, 1969.

. PORCHER, Louis. Introduction à une sémiotique des images, Paris, Didier, 1977.

. PORCHER, Louis et al. L'éducation esthétique, luxe ou nécessité, Paris, Armand Colin, 1978.

. TARDIF, Michel. Le professeur et les images, Paris, P.U.F., coll. S.U.P., L'Educateur, 1966.


Septembre 1982